

Université de Montréal

**L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages  
féminins :  
Une figure et ses variations**

par Pascale Thériault

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté  
en vue de l'obtention du grade de M.A.  
en Études cinématographiques  
option Études du jeu vidéo

Août 2016

© Pascale Thériault, 2016

Université de Montréal  
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :  
L'héroïne d'action dans le jeu vidéo et ses représentations de personnages féminins  
Une figure et ses variations

Présenté par :  
Pascale Thériault

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Nicholas Chare  
président-rapporteur

Dominic Arsenault  
directeur de recherche

Gabrielle Trépanier-Jobin  
membre du Jury

## Résumé

Ce mémoire se concentre sur la figure de l'héroïne d'action dans les jeux vidéo. La culture vidéoludique, qui glorifie la masculinité militarisée, tend à sexualiser les personnages féminins et à négliger les préférences des joueuses afin de cibler les hommes et les garçons. La figure de l'héroïne d'action naît du désir d'inclusion des femmes dans la culture du jeu vidéo. Ces protagonistes féminins, bien que souvent objectifiés comme le témoigne le célèbre personnage de Lara Croft, présentent tout de même un potentiel subversif en envahissant l'espace traditionnellement masculin. Ce mémoire analyse quelques protagonistes qui correspondent à la figure de l'héroïne et la remodèlent.

**Mots-clés :** jeu vidéo, héroïne d'action, féminisme, Lara Croft, regard masculin, protagoniste féminin.

## **Abstract**

This master thesis focuses on the action heroine trope in video games. The video game culture, which glorifies militarized masculinity, tends to sexualize female characters and to neglect the preferences of female players by targeting men and boys. The action heroine trope is born from the desire to include women in the video game culture. These female protagonists are often sexualized, such as the famous Lara Croft, but they also have a subversive potential by invading a traditional masculine space. This master thesis analyzes a few characters that are modeled and reshaped on the action heroine trope.

**Keywords** : video games, action heroine, feminism, Lara Croft, male gaze, female protagonist.

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des figures .....	v
Remerciements.....	vii
Introduction.....	1
Effets des représentations sexualisées et des rôles genrés .....	1
Axes de recherche en études féministes du jeu vidéo .....	2
Problématique, objectifs et méthodologie.....	5
Structure du mémoire.....	6
1. Culture masculine et représentations du corps féminin .....	8
1.1. Culture vidéoludique et masculinité militarisée .....	8
1.2. Revue de littérature : représentations et rôles de personnages féminins .....	10
1.2.1. Nombre de personnages féminins .....	11
1.2.2. Rôle des personnages féminins .....	13
1.2.3. Paratextes .....	15
1.3. Le corps féminin .....	17
1.4. Regard : Le <i>male gaze</i> et la fétichisation du corps féminin .....	19
1.4.1. Le regard masculin selon Mulvey .....	19
1.4.2. Le regard féminin selon Doane .....	21
1.4.3. Teresa de Lauretis et les technologies du genre.....	23
1.5. Comment articuler le <i>male gaze</i> dans les jeux vidéo .....	25
1.6. Résumé du chapitre.....	34
2. Alternatives à la masculinité hégémonique .....	36
2.1. Jeux inclusifs.....	36
2.1.1. Facteurs d'émergence du « Girls Game Movement » .....	36
2.1.2. Stratégies de marché .....	38

2.2. Lara Croft.....	42
2.2.1. Portrait-robot d'une icône .....	42
2.2.2. Revue de littérature sur Lara Croft .....	44
2.3. La figure de l'héroïne d'action .....	53
2.3.1. Héroïne d'action et performance de genre.....	53
2.3.2. L'héroïne d'action comme figure sexualisée.....	55
2.3.3. L'héroïne d'action comme personnage féminin subversif.....	56
2.4. Résumé du chapitre.....	59
3. Analyse de jeux : Portraits de l'héroïne d'action.....	61
3.1. Bayonetta ( <i>Bayonetta</i> et <i>Bayonetta 2</i> ) .....	61
3.1.1. L'héroïne.....	62
3.1.2. Représentation visuelle .....	65
3.1.3. Campagne publicitaire .....	68
3.1.4. Possibilité de subversion ? .....	68
3.1.5. Bayonetta : Une héroïne d'action à l'extrême .....	70
3.2. FemShep ( <i>Mass Effect</i> ) .....	71
3.2.1. L'héroïne.....	71
3.2.2. FemShep comme copie féminisée et sexualisée de BroShep .....	72
3.2.3. FemShep comme figure subversive .....	81
3.2.4. FemShep : La subversion en option.....	86
3.3. Aurora ( <i>Child of Light</i> ) .....	87
3.3.1. L'héroïne.....	87
3.3.2. La figure de la jeune héroïne post-féministe.....	89
3.3.3. La figure de la princesse .....	91
3.3.4. Child of Light.....	93
3.3.5. Personnages secondaires .....	96
3.3.6. Aurora : Un écosystème féministe .....	98
3.4. Résumé du chapitre.....	98
Conclusion .....	100
Bibliographie.....	i

## Liste des figures

Figure 1.	Publicité de Sega Saturn .....	9
Figure 2.	Personnages de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 3 .....	14
Figure 3.	Tifa Lockhart (Final Fantasy VII).....	26
Figure 4.	Jill Valentine ( <i>Resident Evil 4</i> ) .....	26
Figure 5.	Aya Brea ( <i>Parasite Eve</i> ) .....	27
Figure 6.	Quiet ( <i>Metal Gear Solid V : The Phantom Pain</i> ) .....	27
Figure 7.	Sophitia Alexandria ( <i>Soul Calibur IV</i> ) .....	28
Figure 8.	Isabella Valentine, dite Ivy ( <i>Soul Calibur IV</i> ) .....	28
Figure 9.	Lara Croft faisant la une du magazine <i>Playboy</i> français, juin-juillet 2010 .....	29
Figure 10.	Aki Ross, la protagoniste du film <i>Final Fantasy : The Spirit Within</i> en bikini sur le magazine <i>Maxim</i> , 2001 .....	29
Figure 11.	<i>Fan art</i> du corps de Lara Croft sans son visage, mettant en valeur ses cuisses, sa poitrine, sa taille, ses muscles .....	31
Figure 12.	<i>Fan art</i> de Lara Croft nue, cachée par des draps .....	32
Figure 13.	Samus ( <i>Metroid</i> ) dans son costume moulant ( <i>zero suit</i> ) et dans son armure....	40
Figure 14.	Rubi Malone ( <i>WET</i> ).....	41
Figure 15.	Rayne ( <i>Blood Rayne</i> ).....	41
Figure 16.	L'évolution du corps de Lara Croft .....	43
Figure 17.	Lara Croft en couverture du magazine <i>The Face</i> avec les inscriptions « Silicon Chick » et « Bigger than Pammy [Pamela Anderson], Wiser than Yoda » .....	44
Figure 18.	Bayonetta de dos, image du boîtier du premier jeu de <i>Bayonetta</i> . On aperçoit ses fusils sur ses souliers qui servent de talons hauts .....	62
Figure 19.	Exemple de plan de l'entrejambe de Bayonetta.....	66
Figure 20.	Exemple de plan de l'entrejambe de Bayonetta.....	66
Figure 21.	Images promotionnelles de BroShep et FemShep pour <i>Mass Effect 3</i> .....	72
Figure 22.	Shepard (gauche) et Sharon Stone (droite) .....	73
Figure 23.	Choix de coiffures et de couleur de peau pour la FemShep par défaut .....	78

Figure 24.	Choix de couleur de cheveux pour la FemShep par défaut .....	79
Figure 25.	Liara les jambes croisées .....	82
Figure 26.	Ashley dans <i>Mass Effect 3</i> .....	84
Figure 27.	Position lascive du personnage féminin et stoïque du personnage masculin dans l'image promotionnelle pour <i>Mass Effect Andromeda</i> .....	87
Figure 28.	Les différentes apparences d'Aurora selon son âge.....	89
Figure 29.	Dialogue entre Aurora et Rubella .....	94
Figure 30.	Boîte de dialogue dans le jeu mobile <i>Destinia</i> .....	94



## Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon directeur, Dominic Arsenault, pour ses judicieux conseils, son soutien, ses réflexions enrichissantes et ses encouragements.

Merci également à Bernard Perron et Carl Therrien pour les opportunités qu'ils m'ont offertes lors de ma maîtrise.

Merci à Alexandre, Anthony, Maxime et Megan pour leur camaraderie et les séances de travail (rarement sérieuses) dans des cafés ; merci à mes collègues du groupe Ludov et autres collègues universitaires pour leur intérêt envers mes recherches, et merci à ma famille et mes amis pour leur soutien moral.

Enfin, merci à Laurent d'avoir cru en moi, de m'avoir encouragée et endurée. Sans son amour, ce cheminement aurait été beaucoup plus difficile.

# Introduction

Le sujet de ce mémoire ne m'est pas apparu comme une révélation, mais plutôt grâce à une série de circonstances, d'événements, d'œuvres culturelles et de réflexion graduelle. Mes parents n'ayant jamais cru bon de m'introduire aux jeux vidéo, parce que « c'est surtout les garçons qui jouent aux jeux vidéo », j'y ai été initiée sur le tard, à l'adolescence, grâce à des amies. Sans réellement le remarquer, j'étais attirée par des jeux d'action qui offrent la possibilité de jouer des femmes. Ce n'est que plus tard que ma conscience féministe s'est éveillée, et que mes réflexions m'ont menée aux jeux vidéo. Comment justifier mon intérêt pour les héroïnes vidéoludiques, malgré leur aberrante sexualisation ? Je comprenais les conséquences des représentations genrées et érotisées, mais je refusais de croire que ces héroïnes sont à bannir totalement. Que peut-on retenir de ces personnages féminins ? Ce mémoire tentera de déterminer où s'inscrit la figure de l'héroïne d'action dans la culture vidéoludique, avec ses côtés positifs et ses côtés négatifs. Après tout, comme le dit Martine Delvaux, « [le féminisme qui étudie la culture populaire] demande de poser un autre regard sur les objets, un regard qui, peut-être, au lieu de chercher ce qui manque, cherche à trouver ce qu'il y a » (2016). Le but n'est pas de critiquer, mais de réfléchir au positif que peut apporter la figure de l'héroïne d'action.

## Effets des représentations sexualisées et des rôles genrés

Les représentations sexualisées et genrées des personnages féminins de jeux vidéo peuvent avoir une incidence sur les comportements des joueu-rs-ses<sup>1</sup>. Les médias de masse, dont les jeux vidéo, auraient le potentiel d'influencer plusieurs normes sociales, incluant l'estime de soi et l'image corporelle (Bessenoff 2006 ; Morrison *et al.* 2004), l'identité de genre (Calvert *et al.* 2001) et les comportements sexuels (Strasburger 1989). De plus, selon Dill *et al.* (2005), due à leur nature interactive et répétitive, les jeux vidéo pourraient avoir un potentiel d'influence encore plus grand que d'autres formes de médias. « Because the game is interactive in nature,

---

<sup>1</sup> Afin de ne pas alourdir le texte, nous féminiserons à plusieurs reprises le mot « joueur ».

the player chooses these behaviors, which is qualitatively different than other forms of media, such as movies, in which the individual is merely watching a character carry out these behaviors » (Miller et Summers 2007, p. 735). Funk et Buchman (1996) ont remarqué que plus une fille passe du temps à jouer à un jeu vidéo, qui présente des personnages sexualisés, moins son estime de soi sera grande. Posovac *et al.* (1998) déterminent, quant à eux, que les médias qui diffusent des images de corps sexualisés ont un impact sur la société, incitant à atteindre des objectifs corporels presque irréalisables. Davies *et al.* (2002) croient que des stéréotypes de genres montrés dans les médias ont un effet négatif sur les choix de carrière des femmes. Dill, Brown et Collins (2008) ont déterminé que les hommes exposés aux stéréotypes de genres sont plus enclins à adopter des attitudes sexistes. Selon plusieurs études, les médias de masse jouent un rôle dans la socialisation des individus et peuvent leur faire adopter des comportements genrés. Sans pour autant approfondir la question, il est important de noter les conséquences négatives de l'utilisation abondante de personnages féminins sexualisés.

## **Axes de recherche en études féministes du jeu vidéo**

Les questions féministes concernant les jeux vidéo sont diverses, en plus d'être nombreuses. On distingue plusieurs axes d'étude afin d'explorer la relation des femmes avec les jeux. Fanny Lignon, dans son article « Des jeux vidéo et des adolescents » (2013) a divisé les études féministes dans les jeux vidéo en trois champs de recherche : « L'histoire de celles et ceux qui produisent les jeux vidéo, l'histoire de celles et ceux qui les utilisent, l'histoire des représentations masculines et féminines qu'ils mettent en scène ». Lignon note que même si l'histoire du jeu vidéo ainsi que l'industrie compte principalement des hommes, quelques créatrices, comme Roberta Williams (*Mystery House*, On-Line Systems, 1980) et Jane Jensen (*Gabriel Knight*, Sierra On-Line, 1993) sont également connues. Toutefois, la tendance de l'industrie était de solliciter des femmes afin de concevoir des jeux destinés à un public exclusivement féminin, alors que les créateurs masculins sont appelés à produire des jeux « pour tous ». La recherche dans ce domaine doit être approfondie.

Le deuxième axe de recherche s'intéresse aux joueu-rs-ses de jeux vidéo. D'après Lignon, les salles d'arcades, dans les années 1970, sont des espaces principalement occupés par

les hommes, et ce n'est qu'avec l'arrivée des consoles domestiques, autour de 1977, que les femmes commencent vraiment à s'intéresser aux jeux. Le marché demeure néanmoins majoritairement masculin. Dans les années 1990, d'après les résultats de l'enquête de Pasquier et Jouet (1999), les garçons sont encore ceux qui jouent le plus aux jeux vidéo, en termes de fréquence et de temps de pratique. Si l'histoire des jeu-eu-rs-ses met principalement l'accent sur les hommes, les recherches actuelles démontrent toutefois que de plus en plus de femmes jouent à des jeux vidéo, et que cette tranche démographique compte maintenant pour la moitié du public vidéoludique. Il demeure néanmoins des différences dans la pratique et le genre de jeu joué.

Finalement, le troisième axe de recherche se concentre sur les jeux vidéo : « Du récit à sa mise en images et en sons, du *game design*, tout, dans un jeu vidéo, peut être considéré du point de vue du genre » (Lignon, 2013). Les personnages féminins sont caractérisés, dans l'histoire du jeu vidéo, par leur faible nombre, leur apparence (sexualisée) et leur rôle de demoiselle en détresse, trophée, etc. Si les personnages féminins sont ancrés dans les stéréotypes de genre, la segmentation du marché féminin l'est également. Par exemple, on remarque des jeux comme *Léa, passion maîtresse d'école* (Magic Pockets, 2008) conçus pour de jeunes filles, ainsi que des jeux dits *casuals* comme le jeu de danse *Just Dance* (Ubisoft, 2009). Les consoles suivent aussi la tendance marketing de segmentation, en offrant des appareils, comme la *Nintendo DS* (2004) en rose, par exemple.

En plus de voir les recherches autour du genre et des jeux vidéo en trois axes distincts, on peut périodiser les tendances des études universitaires. Usva Friman, dans son article « The Concept and Research of Gendered Game Culture » (2015) historicise et catégorise les études sur le genre dans le jeu vidéo en trois phases, en s'inspirant des trois vagues des mouvements féministes. Ces trois mouvements sont apparus à environ 10 ans d'intervalle, soit dans les années 1990, les années 2000 et les années 2010. Catégoriser les recherches universitaires en vagues distinctes est réducteur, car il est impossible de segmenter ces études en thématiques précises. Toutefois, comme le note Friman, il est possible de remarquer certains sujets récurrents dans les recherches.

Bien que les recherches qui lient le genre et les jeux vidéo aient débuté dans les années 1980 (Kiesler *et al.*, 1985 ; Toles, 1985) l'ouvrage dirigé par Cassell et Jenkins, *From*

*Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games* (1998b), est souvent présenté comme étant l'une des premières publications majeures concernant les études de genre dans les jeux vidéo. Les recherches proviennent de différents domaines comme la psychologie, l'éducation et les études de médias. Elles se basent sur plusieurs entrevues avec des designers de jeux vidéo, et se concentrent principalement sur les différences entre les genres dans les jeux vidéo et la culture vidéoludique. En effet, les recherches s'inscrivant dans cette première vague remarquent que très peu de jeux vidéo sont destinés à un public féminin, qu'ils sont tout d'abord produits pour des garçons (Cassell et Jenkins 1998a), à la fois dans le contenu et dans la promotion. Les jeux foisonnent de stéréotypes de genres. On s'intéresse aussi aux préférences de jeux des jeunes filles et au « Girls Game Movement », un mouvement destiné à concevoir des jeux vidéo pour les filles.

Les années 2000 s'inscrivent dans la seconde vague du féminisme des études vidéoludiques. Les questions sur les différences de genre s'estompent quelque peu pour laisser place à une discussion sur les contextes de jeux et les divers environnements socioculturels des joueuses et des joueurs. Par exemple, Taylor, dans son article « Becoming a player » (2008), parle de l'importance de prêter attention non seulement aux filles et femmes qui ne jouent pas à des jeux vidéo, mais aux filles et femmes qui jouent. On cherche à comprendre les mécaniques de jeux préférées des joueuses, et on tente de définir des designs de jeux inclusifs et diversifiés. Pour faire suite à l'ouvrage clé de Cassell et Jenkins, le recueil d'articles *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming* (Kafai et al. 2008) voit le jour et se concentre sur les questions du genre autour des joueu-rs-ses et des jeux.

La troisième vague des études féministes vidéoludiques commence dans les années 2010 et se penche sur les questions des genres dans une perspective intersectionnelle<sup>2</sup>, ainsi que sur des questions autour des différentes sortes de masculinités présentées dans les jeux vidéo. Selon Richard (2013), les recherches sur les genres et les différences entre les personnages féminins et masculins, bien qu'encore actuelles, tendent à être plus nuancées, à comprendre l'expérience

---

<sup>2</sup> Le concept d'intersectionnalité est une notion féministe où il s'agit de prendre en compte diverses sources d'oppression, comme l'orientation sexuelle, l'ethnicité, etc.

des joueurs et joueuses, en regardant particulièrement comment les genres s'inscrivent dans le concept d'intersectionnalité, comme la sexualité, l'ethnie et la classe sociale.

## **Problématique, objectifs et méthodologie**

La recherche du mémoire s'inscrira à la fois dans la deuxième et troisième vague des études féministes vidéoludiques, en étudiant les représentations des personnages féminins et en observant les différences entre les personnages masculins et féminins et la question de la sexualité. Plus précisément, nous traiterons de la représentation de la figure de l'héroïne d'action dans les jeux vidéo. Il est important de noter que la perspective intersectionnelle sera limitée dans ce mémoire, pour se concentrer principalement sur la question du genre. Lorsqu'on observe les études universitaires, on remarque que les recherches touchant les personnages féminins vidéoludiques portent principalement sur leur représentation visuelle. Il existe, d'une part, des études quantitatives, parlant du nombre et du manque de personnages féminins principaux et secondaires. D'autre part, lorsqu'il est question de recherches analysant les protagonistes féminins, les universitaires décortiquent principalement le personnage de Lara Croft afin de démontrer les contradictions et lectures possibles du personnage. Si l'on veut étudier les protagonistes féminins en ne parlant pas uniquement de l'héroïne des *Tomb Raider*, il faut se tourner vers l'archétype de l'héroïne. La figure de l'héroïne d'action, telle que théorisée par Brown (2011), nous permet d'effectuer des analyses qualitatives en observant comment les protagonistes féminins peuvent s'inscrire dans cette figure et de comprendre les enjeux autour des héroïnes vidéoludiques. De plus, cette figure offre la possibilité de comprendre comment certaines de ces héroïnes peuvent éviter les contradictions afin d'offrir des images plus positives.

L'objectif du mémoire de recherche est de démontrer comment la figure de l'héroïne d'action permet d'aller au-delà des lectures et recherches réalisées jusqu'à présent. Pour ce faire, nous lierons des recherches qualitatives issues des études du genre et le corps féminin avec des études quantitatives sur les personnages féminins de jeux vidéo, des statistiques sur l'industrie, les contenus des jeux et des publicités. Afin de mieux comprendre la teneur de l'héroïne d'action vidéoludique, nous appliquerons un cadre d'analyse à plusieurs personnages féminins différents de l'industrie AAA du jeu vidéo (les compagnies qui réalisent des jeux à gros budget de dizaines

de millions de dollars). Ces personnages, qui proviennent pour la plupart de jeux récents, incarnent à la fois la figure de l'héroïne, tout en y apportant des nuances qui permettent de réfléchir sur les représentations diversifiées des femmes dans les jeux vidéo.

## Structure du mémoire

Le premier chapitre contextualisera les représentations des femmes dans l'histoire du jeu vidéo. Les concepts de la culture masculine et de la masculinité militarisée, selon Kline *et al.* (2003), serviront à démontrer les sources des problèmes des représentations produites par l'industrie AAA. Nous expliquerons, grâce à une revue de littérature, en quoi la représentation des femmes dans les jeux vidéo est problématique, et quelles sont les études universitaires réalisées sur les personnages féminins. Le chapitre explorera aussi la représentation du corps féminin. Les problèmes et enjeux autour du corps féminin seront discutés pour saisir l'importance de sa représentation. Le concept de regard masculin au cinéma sera abordé, d'après les recherches de Laura Mulvey et Teresa de Lauretis. Nous verrons ensuite comment la théorie sur le regard masculin s'applique aux jeux vidéo, selon Helen Kennedy, en prenant comme exemple la figure de Lara Croft.

Le deuxième chapitre fera le survol de certaines alternatives à la masculinité hégémonique, en passant du « Girls Game Movement » aux stratégies d'inclusion de joueuses, d'après Justine Cassell et Henry Jenkins. La figure de l'héroïne d'action naît de cette volonté de trouver des alternatives, notamment avec le personnage de Lara Croft. Personnage exploré par de nombreux auteurs universitaires, Lara Croft incarne une constante tension : à la fois active et sexualisée, elle représente une figure importante dans la culture vidéoludique, de par son paradoxe. Les théories de Jeffrey A. Brown sur l'héroïne d'action seront explorées afin de saisir l'enjeu autour de cette figure.

Le troisième chapitre utilisera les théories de l'héroïne d'action, vues dans le chapitre précédent, afin de faire des études de cas. Les personnages de Bayonetta (série *Bayonetta*, Platinum Games, depuis 2009), Shepard (série *Mass Effect*, BioWare, depuis 2007) et Aurora

(*Child of Light*, Ubisoft, 2014) seront analysés. Ces trois héroïnes présentent des cas intéressants, car elles dévient de la figure classique de l'héroïne d'action. Soit elles demeurent dans la tension sujet/objet en mettant l'accent sur le corps sexualisé tout en permettant diverses interprétations et appropriations (Bayonetta), soit elles présentent des possibilités de subversion (Shepard et Aurora).

Le mémoire offrira un point de vue complémentaire aux études universitaires sur les protagonistes féminins. Sans réinventer la roue, il permettra plutôt de comprendre en profondeur la figure de l'héroïne vidéoludique jusqu'alors abordée en surface et qui ne prend comme exemple que le personnage de Lara Croft. Nous verrons ainsi comment la figure de l'héroïne d'action se développe et évolue dans l'industrie vidéoludique AAA. Le cas de *Child of Light*, qu'on peut qualifier de « jeu indie AAA », laisse également entrevoir l'importance des dynamiques industrielles et commerciales dans la création de personnages, un sujet de recherche qui restera à approfondir dans l'avenir.



# 1. Culture masculine et représentations du corps féminin

Afin de bien saisir l'aspect problématique des personnages féminins dans les jeux vidéo, il nous paraît important de contextualiser les enjeux sur le corps féminin à partir des théories sur l'objectification. Les personnages féminins sont sexualisés dans les médias, suivant une tendance qui remonte loin dans l'histoire des corps féminins. Toutefois, on peut remarquer une démesure quant à la représentation sexualisée des femmes dans les jeux vidéo. Cette tendance à l'érotisation des corps féminins est notamment due à la glorification de la masculinité militarisée, trop souvent présente dans la culture vidéoludique. Ce chapitre tentera tout d'abord de contextualiser la culture masculine du jeu vidéo, pour ensuite faire une revue de littérature concernant les rôles et représentations des personnages féminins. Par la suite, nous aborderons la question du corps pour ensuite toucher à sa représentation au cinéma, en nous basant sur les théories féministes sur le regard masculin et les technologies du genre. La question du regard masculin sera ensuite mise en lien avec le corps féminin vidéoludique, pour avoir un aperçu de l'application des théories cinématographiques sur le jeu vidéo.

## 1.1. Culture vidéoludique et masculinité militarisée

Pour comprendre la représentation des personnages féminins dans les jeux vidéo, il faut remonter aux origines de la culture masculine vidéoludique. L'ouvrage *Digital Play* (Kline *et al.* 2003) présente une revue des personnages féminins dans les jeux vidéo. Ces recherches en viennent toutes à la conclusion que la sexualisation et l'exploitation des personnages féminins reposent sur une construction hégémonique de la masculinité militarisée. Afin de comprendre pourquoi les jeux vidéo sont profondément phallocentriques et ne mettent presque pas en scène des personnages féminins, les auteurs de l'ouvrage remontent aux origines du jeu vidéo et démontrent que la masculinité militarisée est née et a perduré dans la culture vidéoludique, notamment grâce au marketing. Les jeux vidéo sont nés en laboratoires financés par le complexe militaro-industriel et technologique (*high-technology military-industrial complex*, Kline *et al.* 2003, p. 248), mettant ainsi l'accent sur les jeux de guerre comme *Spacewar* (Russel, 1962). La

culture des jeux d'arcade était majoritairement masculine, selon Kocurek (2015). Le marketing des jeux de maison a prolongé cette culture de violence et de masculinité militarisée, visant les garçons (Nintendo) et les adolescents masculins (Sega), avec des publicités qui glorifient la puissance et qui utilisent des sous-entendus sexuels, comme la publicité reproduite ci-dessous l'illustre bien :

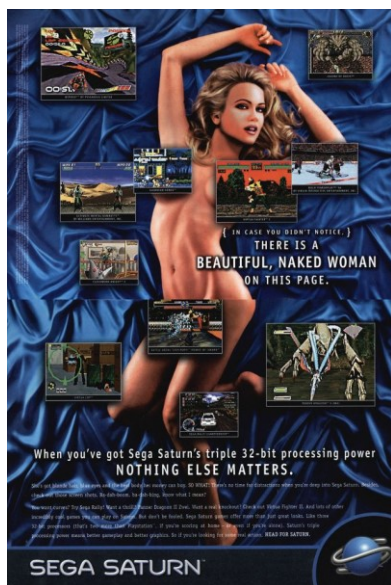


Figure 1. Publicité de Sega Saturn

La violence présente dans les jeux serait en corrélation directe avec l'exploitation des corps féminins, afin de répondre aux prétendues attentes des joueurs masculins. L'industrie tiendrait à conserver des « valeurs sûres », en créant des jeux où les personnages féminins sont réduits à des trophées ou des demoiselles en détresse, et où la masculinité militarisée y possède une place d'honneur. Fron *et al.* (2007) font aussi le constat de ce qu'ils nomment une « hegemony of play » : une culture vidéoludique hégémonique, majoritairement masculine, jeune et anglophone. D'après l'article de Fron, cette hégémonie masculine opère aux niveaux culturel et monétaire et travaille de concert avec les développeurs de jeux et quelques joueurs « hardcores » qui ont développé une rhétorique de jeu qui exclut ou même aliène des joueurs « minoritaires » comme les femmes, les filles et les joueurs d'autres cultures et ethnies (Fron *et al.* 2007, p. 309). Les joueurs et les travailleurs de l'industrie sont majoritairement masculins, et transmettent cette domination dans les jeux vidéo. Une étude de l'*International Game*

*Developers Association* a publié en 2005 des résultats montrant que plus de 80 % des travailleurs dans le milieu du jeu vidéo sont des hommes blancs hétérosexuels (Fron *et al.*, 2007). L'article de Fron en vient à la conclusion que le milieu vidéoludique n'est pas accueillant pour tous ceux qui sortent du carcan hégémonique.

Burrill (2008) étudie lui aussi la culture masculine dans les jeux vidéo. Dans son livre *Die Tryin' : Videogames, Masculinity, Culture*, Burrill tente de comprendre l'évolution de l'imaginaire masculin, et en vient aussi à la conclusion que la masculinité est hégémonique dans les jeux. Selon Burrill, l'une des conséquences de la culture masculine hétérosexuelle des jeux vidéo est la surreprésentation des personnages principaux masculins et de thématiques culturellement perçues comme étant masculines et viriles (comme la violence ou l'hypersexualisation des femmes), selon Burrill. Les personnages féminins demeurent sous-représentés, et incarnent souvent des rôles stéréotypés, comme nous pourrions le voir dans la revue de littérature suivante.

## **1.2. Revue de littérature : représentations et rôles de personnages féminins**

Depuis 2013, la personnalité internet Anita Sarkeesian a diffusé une série de vidéos de vulgarisation, intitulée *Tropes vs Women in Video Games*, sur son site *Feminist Frequency*. Dans cette série, elle explore les différents rôles souvent attribués aux femmes, pour constater que les personnages féminins sont souvent relégués dans des rôles stéréotypés. On retrouve l'utilisation jugée abusive de la figure de la demoiselle en détresse, notamment dans les séries *Mario Bros* (Nintendo, 1983 jusqu'à aujourd'hui) ou *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986 jusqu'à aujourd'hui), par exemple. D'autres figures genrées, telles que l'utilisation du personnage *Ms. Male*, se retrouvent fréquemment dans de nombreux jeux vidéo. Ce stéréotype est décrit comme le pendant féminisé d'un personnage masculin préexistant auquel les concepteurs du jeu ont tout simplement ajouté des marqueurs arbitraires, stéréotypés et socialement construits de la féminité tels qu'un ruban, un grain de beauté, des boucles d'oreille,

des cheveux longs ou des items roses. Parmi les exemples de *Ms. Male character* cités par Sarkeesian figurent Ms. Pacman (Namco), Amy Rose (Sega), Dixie Kong (Nintendo) et Toadette (Nintendo), respectivement créés à partir du corps de M. Pacman, Sonic, Diddy Kong et Toad. Comme l'expliquent Gabrielle Trépanier-Jobin et Maude Bonenfant dans leur article « Bridging Boundaries Between Game Studies and Feminist Theory » (à paraître), la théorie de Simone de Beauvoir sur le deuxième sexe nous permet de constater que ce stéréotype puise ses origines dans la culture patriarcale<sup>3</sup>. Dans son livre *Le deuxième sexe*, paru en 1949, Beauvoir explique en effet que « [la femme] se détermine et se différencie par rapport à l'homme et non celui-ci par rapport à elle ; elle est l'inessentiel en face de l'essentiel. Il est le sujet, il est l'Absolu : elle est l'Autre » (Beauvoir 1949, p. 211). Ainsi, l'homme est considéré, par défaut, comme le sujet universel, alors que la femme est envisagée comme le « référent de l'altérité », comme l'Autre. Saarkesian effectue d'ailleurs un parallèle entre Ève, créée à partir d'une côte d'Adam, et Ms. Pac-Man qui fut conçue avec le corps de (M.) Pacman. Comme le mentionnent Trépanier-Jobin et Bonenfant, cette analogie fonctionne pour toutes les *Ms. Male characters*. Typiquement, le personnage masculin est, dans les jeux vidéo, considéré comme la norme, et le personnage féminin *Ms. Male* n'existe qu'à partir de l'homme<sup>4</sup>. Sarkeesian dénonce aussi l'hypersexualisation des femmes et l'utilisation du *male gaze* dans les jeux vidéo. Bien que les vidéos de Sarkeesian demeurent de la vulgarisation, plusieurs études universitaires font état de la question des personnages féminins dans les jeux.

### 1.2.1. Nombre de personnages féminins

Une partie des publications universitaires qui ont comme sujet les personnages féminins dans les jeux vidéo font principalement des études sur le nombre de personnages féminins et sur leur représentation visuelle. Ainsi, Heintz-Knowles et Henderson (2001) ont étudié 70 jeux

---

<sup>3</sup> Le patriarcat est « un système économique, politique et socioculturel mondial basé sur la suprématie (supériorité et autorité) des hommes, comme classe de sexe dominante [et] l'appropriation du corps et de la force de travail des femmes comme groupe social dominé » (Surprenant 2015, p. 49)

<sup>4</sup> Quelques exceptions existent, où les personnages masculins et féminins sont sur un pied d'égalité, mais se font rares. On peut penser à *Alone in the Dark* (Infogrames Entertainment, 1992) ou *Resident Evil* (Capcom, 1996), par exemple.

populaires et remarquent que les personnages masculins y sont représentés en majorité. En plus de correspondre à environ 12 % des personnages jouables, les personnages féminins sont hypersexualisés : les femmes sont deux fois plus sujettes à être habillées de manière érotique, tout en ayant des proportions démesurées, par exemple.

Beasley et Standley (2002) ont analysé les stéréotypes de genres de 47 jeux avec différentes cotes d'âge de l'*Entertainment Software Rating Board* (E pour tous, T pour adolescents, M pour matures). L'étude démontre que les personnages masculins sont représentés en majorité dans les jeux, avec un ratio de cinq personnages masculins pour un personnage féminin. De plus, d'après leurs résultats, les femmes avaient tendance à être sexualisées, parce qu'elles ne portaient que très peu de vêtements et leurs attributs physiques étaient exagérés (des grosses poitrines par exemple).

Jansz et Martis (2003) ont analysé le genre et l'ethnie des personnages d'une douzaine de jeux, et remarquent que le nombre de personnages féminins a augmenté depuis plusieurs études précédentes (dont celle de Dietz, 1998, dont nous parlerons plus loin), à la fois comme rôles principaux et secondaires. Bien que la moitié des personnages jouables sont féminins, les personnages secondaires demeurent plus ethniquement diversifiés que les personnages principaux. Toutefois, peu importe leurs rôles, les femmes sont sexualisées et stéréotypées.

Williams *et al.* (2009) font une étude de 150 jeux sortis en 2005 et 2006 sur neuf plateformes différentes en se demandant quelle est la proportion des personnages de divers genres, âges et nationalités. On y découvre que les hommes blancs sont surreprésentés, alors que les personnages féminins, les personnages plus âgés et les personnages de diverses nationalités sont sous-représentés. De plus, les personnages de différentes ethnies endossent surtout des rôles secondaires. Ces résultats sont similaires à ceux trouvés dans des études d'autres médias, comme la télévision par exemple, démontrant qu'il s'agit d'un problème systémique qui n'est pas uniquement ciblé vers les jeux vidéo, et qui a des causes et des conséquences dans la société.

L'étude de Downs et Smith (2010) observe près de 500 personnages dans une soixantaine de jeux vidéo sortis en 2003. Les auteurs, grâce aux données recueillies, en viennent à la conclusion que non seulement les femmes demeurent sous-représentées, mais elles véhiculent des images de corps irréalistes et sexualisés, en portant des vêtements révélateurs.

### **1.2.2. Rôle des personnages féminins**

Le rôle des personnages féminins est souvent discuté dans les études. Quelques recherches font des liens entre l'image des personnages féminins et leurs rôles dans les jeux vidéo. Dietz (1998) s'intéresse aux représentations des femmes dans les jeux et affirme que les jeux vidéo influencent la construction de l'identité à travers les représentations de genre et de violence. L'auteure réalise une étude de cas, en analysant 33 jeux populaires de Nintendo et Sega, qui démontre que les rôles usant de stéréotypes de genre sont fréquents et centraux aux jeux vidéo. D'après Dietz, les rôles genrés traditionnels contribuent aux constructions sociales et sont largement représentés dans les jeux vidéo. L'auteure affirme que, même si les femmes sont représentées de manière positive dans quelques jeux, elles incarnent la plupart du temps des rôles de demoiselle en détresse, d'objet de désir, d'ennemies ou de trophée, alors que les personnages masculins sont plutôt associés à des actes d'héroïsme ou de violence. Seulement 15 % des jeux étudiés ont des femmes comme protagonistes ou personnage jouables. De plus, les femmes sont complètement absentes dans une grande proportion (41 %) des jeux étudiés. Il faut toutefois noter que beaucoup de jeux n'avaient pas d'avatars humains, donc aucun genre représenté.

La recherche de Bertozzi (2003) se concentre sur les représentations féminines dans les jeux de sport. Les femmes sont moins présentes que les hommes et sont présentées comme étant passives ou des subalternes des personnages masculins. Elles sont généralement soumises ou stupides et véhiculent des valeurs telles que la beauté ou le matérialisme. Une nuance est à apporter à l'étude de Bertozzi, puisque les équipes sont non-mixtes dans les jeux de sports, conformément aux vraies équipes sportives. Les jeux de hockey et de football avec des personnages masculins sont majoritaires, mais quelques jeux de sport mettent en scène des

femmes. Toutefois, les jeux de sport féminins présentent leurs personnages de manière stéréotypée et sexualisée, comme le jeu *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* (Team Ninja, 2003) où les athlètes ne portent qu'un minuscule bikini en jouant au volleyball, ou encore *Rumble Roses* (Konami, 2004), un jeu de lutte avec des personnages féminins qui sont vêtus de costumes moulants et accessoires érotiques.



Figure 2. Personnages de *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 3*

La recherche de Divnich (2008) note un changement dans le nombre de personnages féminins. En analysant plusieurs genres vidéoludiques (la méthodologie ne précise pas le nombre de jeux), l'auteur remarque qu'environ 50 % des personnages jouables sont féminins. Le ratio change toutefois selon les genres vidéoludiques : les personnages féminins sont en plus grand nombre dans des jeux dits « casuels », comme des jeux de musique ou de simulation sociale comme *The Sims* (Maxis et The Sims Studios, depuis 2000), alors qu'elles sont sous-représentées dans les jeux de tir, de course, de sport et d'arcade. L'étude ne parle toutefois pas de la manière dont elles sont représentées, ou de leurs rôles, mais se concentre uniquement sur le ratio hommes-femmes.

MacCallum-Stewart (2008) fait une étude de cas de plusieurs jeux et note que les rôles et représentations féminins changent peu à peu depuis les précédentes études. L'auteure croit que, même si le milieu du jeu vidéo est centré sur les joueurs masculins, les personnages féminins et les joueuses sont plus acceptés que ce que laissent penser les médias. Si les femmes

demeurent assujetties au regard masculin, les stéréotypes de genre, autant masculins que féminins, deviennent impopulaires, car les jeux présentent des modèles plus diversifiés. Il serait aussi possible de se réapproprier une image sexualisée de la femme : « Highly sexualised images, if they can be reinterpreted as playful, are often appropriated by the player. Aggressive sexual images are however rejected, possibly by all genders, and this has heavy financial repercussions » (MacCallum-Stewart 2009). L'étude de Kondrat (2015) a sondé 234 joueuses et joueurs en leur posant des questions sur leurs habitudes de jeu ainsi que leurs opinions sur les stéréotypes genrés. Kondrat en vient à la conclusion que l'image des personnages féminins demeure négative selon la majorité des joueu-rs-ses : les femmes sont représentées de manière stéréotypée puisqu'elles sont souvent sexualisées, en ne portant que très peu de vêtements. De plus, peu de jeux mettent en scène une héroïne, les femmes étant souvent reléguées aux rôles de demoiselle en détresse ou d'objets sexuels, bien que ces représentations tendent lentement à changer. D'après les participants de l'étude, les raisons pour lesquelles la situation des personnages féminins demeure négative seraient liées à la publicité des jeux qui met l'accent sur l'aspect érotique du corps féminin, ou encore au peu de femmes joueuses ou de femmes travaillant dans l'industrie vidéoludique.

### 1.2.3. Paratextes

La représentation dans les paratextes<sup>5</sup> fait aussi l'objet de nombreuses études. Provenzo (1991) étudie les pochettes et l'emballage de 47 jeux de *Nintendo* et en vient à la conclusion que les femmes sont opprimées, car elles sont en minorité et objectifiées sur les images promotionnelles, contrairement aux hommes. La même méthodologie a été reprise en 2002 par Ramirez *et al.*, et montrait un progrès depuis les 11 années précédentes : si les femmes demeurent en minorité sur les couvertures de jeux, la moitié d'entre elles sont représentées comme étant actives, en position dominante.

---

<sup>5</sup> Genette définit le paratexte comme étant un ensemble de pratiques et de discours (1987, p. 8) qui émanent de l'auteur ou de l'éditeur, à la fois dans le texte (titre, illustrations, couverture, etc.) et à l'extérieur (publicités, entretiens, etc.). Dans le cadre du mémoire, les recherches des paratextes engloberont principalement les publicités, les magazines de jeux et les images des pochettes de jeux vidéo.



James Ivory, dans son article « Still a Man's Game : Gender Representation in Online Reviews of Video Games » (2009), a analysé des critiques d'une centaine de jeux vidéo de diverses plateformes, sur des sites internet, afin d'utiliser ces articles et critiques comme moyen indirect d'observer le contenu des jeux. Ainsi, à partir des articles journalistiques, l'auteur confirme les autres études qui démontrent que les femmes sont sous-représentées, qu'elles soient des personnages principaux ou secondaires. Les personnages féminins des jeux analysés sont majoritairement érotisés, contrairement aux personnages masculins. Ivory se questionne sur l'utilité d'un grand nombre de femmes dans les jeux, si celles-ci demeurent représentées de manière négative.

Miller et Summers (2007) font une analyse de 49 articles de magazines sur les jeux vidéo, et en viennent à la conclusion que les différences de représentation des genres ne sont pas négligeables : alors que les personnages masculins, dans ces magazines, sont représentés comme étant puissants ou des héros, les personnages féminins sont plutôt des personnages secondaires, plus attirants et innocents que les personnages masculins, et portent peu de vêtements.

Burgess *et al.* (2007) font une étude de 225 couvertures de jeux vidéo. Ils remarquent que même si le nombre de femmes a augmenté, comparativement à d'autres recherches (comme celle de Dietz en 1998), leur représentation demeure négative : elles sont présentées comme passives et comme des objets sexuels et elles apparaissent moins que les personnages masculins, partageant la couverture avec un homme la plupart du temps.

Comme on peut le constater, les jeux vidéo sont problématiques quant à la représentation des personnages féminins. La revue de littérature présentée comporte une lacune : les nombreuses études sont majoritairement quantitatives. Elles sont efficaces pour démontrer le problème des personnages féminins, mais lorsqu'on parle de protagonistes, la simple représentation n'est pas suffisante pour saisir la complexité de cette figure. L'héroïne apparaît dans une volonté de diversifier les personnages vidéoludiques afin d'attirer un public plus large, et présente une alternative à la masculinité hégémonique.

### 1.3. Le corps féminin

Le corps féminin a fait l'objet de nombreuses recherches, principalement d'un point de vue sociologique. Nous survolerons brièvement quelques notions, non pas pour théoriser le corps féminin en y apportant des réflexions critiques, mais plutôt pour le contextualiser. La littérature sur le corps féminin étant assez vaste, nous présenterons quelques concepts clés afin de saisir les enjeux concernant sa représentation. Le corps féminin possède un statut particulier au sein de la pensée féministe. Il n'est pas vide de sens et représente même plusieurs possibilités :

Le corps féminin connaît une ambivalence profonde dans la pensée des féministes : alternance entre lieu de l'*oppression* des femmes (viol, grossesse forcée, prostitution, harcèlement sexuel) et espace de *pouvoir spécifique* (reproductif en premier lieu). Les deux approches visent la sexualité de la femme, le corps lié à la reproduction [...]. Cette corporalité féminine est soumise au contrôle masculin direct par l'exercice de la force (physique et symbolique) et au contrôle indirect par les pressions sociales normées et normatives ainsi que par les représentations de la différence sexuelle inscrite dans un vaste ensemble de discours. (Roventa-Frumusani 2009, p. 10)

Le corps féminin peut être subversif, mais il peut également se définir comme lieu de domination, lié au genre. Le fait d'associer le corps à un genre permet à une classe genrée (les hommes) d'avoir le pouvoir sur une autre classe genrée (les femmes). Toutefois, cette domination masculine n'est pas immuable, tout comme le genre n'est pas une essence. Plusieurs philosophes, comme Simone de Beauvoir (1949), Ann Oakley (1972) et Christine Delphy (2013), voient le genre comme étant culturellement construit plutôt qu'une essence préexistante liée au corps. Ainsi, le genre :

est toujours vécu, gestuel, corporel, « médié » culturellement et constitué historiquement. Nous n'avons pas une féminité ou masculinité essentielle, non ambiguë qui cherche son expression appropriée. Il y a plutôt des *diktats* culturels, conformément auxquels les sujets se construisent en intériorisant ou en réinventant ou minant les codes de genre historiquement situés (Chanter 2007, p. 3).

Dans cette optique, la dichotomie homme-femme ne serait liée aux corps masculins/féminins que par des codes de société. Le corps féminin (tout comme le corps masculin) devient porteur

de sens puisqu'il ne représente pas uniquement un individu, mais également la société à laquelle il appartient. Il est une construction sociale puisque les marques physiques, comme les tatouages par exemple, les vêtements, les coiffures ou encore les critères de beauté et de laideur sont marqués par l'époque et la culture dans laquelle le corps s'inscrit (Perrot 1984). Ainsi, le corps fait partie d'un processus de fabrication sociale. Cette conception du corps comme construction sociale rejoint les théories de Beauvoir. Avec sa célèbre phrase « On ne naît pas femme, on le devient » (Beauvoir 1949, p. 285-286), la philosophe croit que les différences de genres sont construites par un conditionnement social, grâce à l'éducation par exemple. Bourdieu, quant à lui, croit que :

[l]e monde social construit le corps comme réalité sexuée et comme dépositaire de principes de vision et de division sexuants. Ce programme social de perception incorporé s'applique à toutes les choses du monde, et en premier lieu *au corps lui-même*, dans sa réalité biologique : c'est lui qui construit la différence entre les sexes biologiques conformément aux principes d'une vision mythique du monde enracinée dans la relation arbitraire de domination des hommes sur les femmes, elle-même inscrite, avec la division du travail, dans la réalité de l'ordre social. La différence *biologique* entre les *sexes*, c'est-à-dire entre les corps masculin et féminin, et, tout particulièrement, la différence *anatomique* entre les organes sexuels, peut ainsi apparaître comme la justification naturelle de la différence socialement construite entre les *genres*, et en particulier la division sexuelle du travail. (1998, p. 23-25)

Les différences entre les genres ne sont que socialement construites, mais le corps féminin, construit sur des différences biologiques, est sujet à la régulation, au contrôle :

The body is not only a *text* of culture. It is also [...] a *practical*, direct locus of social control. Banally, through table manners and toilet habits, through seemingly trivial routines, rules, and practices, culture is "*made body*" [...]. (Bordo 1993, p. 165).

Si l'on porte un regard historique (Eco 2004), le corps féminin a toujours, dans l'histoire occidentale, été associé à la maternité et à la reproduction et devient ainsi un objet de contrôle. Ce n'est qu'à la fin de l'Antiquité et à la Renaissance que le corps féminin a commencé à être considéré comme beau, selon les artistes, et à être représenté dans l'art de manière purement esthétique. Jusqu'alors confiné à l'espace privé, le corps féminin commence toutefois à représenter l'individualité au XVIII<sup>e</sup> siècle, pour ensuite apparaître dans l'espace public au XIX<sup>e</sup> siècle, notamment en prenant part à l'industrialisation et au marché du travail. Au XX<sup>e</sup>

siècle, le corps féminin idéal, présenté dans de nombreux médias, se veut juvénile : un corps féminin blanc à l'apparence adolescente représente un idéal de minceur, de jeunesse et de performance, tous synonymes de beauté. Ainsi, pour accéder à la beauté, le corps féminin doit être travaillé, entraîné, et surtout jugé par les autres pour être validé. Ce nouveau modèle idéal de corps féminin demeure encore en vigueur aujourd'hui, avec quelques changements (une taille plus fine, par exemple), en faisant de lui un objet de contemplation et d'appréciation pour son paraître, plutôt qu'un instrument d'action pour soutenir le pouvoir des femmes. La domination masculine, pour reprendre les termes de Bourdieu,

constitue les femmes en objets symboliques, dont l'être (*esse*) est un être-perçu (*percipi*), a pour effet de les placer dans un état permanent d'insécurité corporelle ou, mieux, de dépendance symbolique : elles existent d'abord par et pour le regard des autres, c'est-à-dire en tant qu'*objets* accueillants, attrayants, disponibles. (Bourdieu 1998, p. 94)

Les représentations du corps féminin dans les médias véhiculent principalement une image du corps idéal, jeune et beau en l'érotisant, le représentant comme un objet à la disposition des hommes. Plusieurs théories rendent compte de certains médias, comme le cinéma, la télévision et le jeu vidéo, qui véhiculent cette image de la femme-objet, à travers un regard présumé masculin et hétérosexuel, ce que Laura Mulvey nomme le « regard masculin » (*male gaze*).

## **1.4. Regard : Le *male gaze* et la fétichisation du corps féminin**

### **1.4.1. Le regard masculin selon Mulvey**

L'un des textes fondateurs des études féministes au cinéma a été écrit par Laura Mulvey en 1975. Ce texte, « Plaisir visuel et cinéma narratif », théorise la notion du regard, en particulier celui posé sur le personnage féminin. Il existe, au cinéma, trois types de regards : celui de la caméra sur les actrices et les acteurs, celui que le spectateur pose sur les personnages, et celui des personnages se regardant les uns les autres. Toutefois, le cinéma narratif traditionnel efface les deux premiers types de regards au profit du troisième, superposant le regard du spectateur à celui du personnage actif, habituellement le personnage masculin. Mulvey affirme que « dans un monde gouverné par l'inégalité entre les sexes, le plaisir de regarder se partage entre l'homme, élément actif et la femme, élément passif. Le regard déterminant de l'homme projette

ses fantasmes sur la figure féminine que l'on modèle en conséquence. » (Mulvey 1993, p. 18). Les personnages se divisent entre deux fonctions : le personnage masculin, qui est le personnage principal, a une fonction active, alors que le personnage féminin, n'ayant que peu d'incidence sur le récit, revêt la fonction passive. Une division s'opère entre les deux personnages : le personnage masculin est responsable du récit et le personnage féminin est un élément de spectacle.

Une division genrée entre fonction active et passive contrôle la structure narrative. Selon les principes de l'idéologie dominante, le patriarcat, le personnage masculin ne peut endosser le rôle d'objet sexuel. L'homme éprouve une certaine réticence à contempler le corps érotisé de son semblable. Par conséquent, la division entre spectacle et récit conforte l'homme dans le rôle actif de celui qui fait progresser l'histoire, qui agit (Mulvey 1993, p. 18-19).

Le personnage masculin, actif, est celui qui intervient au sein du récit et auquel le spectateur s'identifie. Cette identification est possible grâce aux processus de structuration d'un film autour du personnage central. Le spectateur projette son regard dans celui du héros, le voyant comme son double, son *moi idéal*<sup>6</sup> : « Le personnage de l'histoire peut agir sur les choses et contrôler les événements mieux que le spectateur/sujet, tout comme, chez l'enfant, l'image dans le miroir exerçait un meilleur contrôle de la coordination motrice » (Mulvey 1993, p. 19). Les techniques cinématographiques comme la profondeur de champ et les mouvements de caméra contribuent au montage invisible et permettent d'autant plus l'identification au personnage masculin en branchant le regard du spectateur sur celui du protagoniste. Cela crée une présence continue du personnage masculin comme foyer du regard, même quand il n'apparaît pas à l'écran. La femme, au contraire, ne revêt pas de caractère extradiégétique puisqu'elle n'est qu'objet. Elle est un élément de spectacle, son corps est exhibé pour le plaisir du personnage masculin et du spectateur. La fragmentation du corps féminin, qui se fait notamment grâce au cadrage qui isole

---

<sup>6</sup> Le *moi idéal* fait ici référence au concept psychanalytique, notamment théorisé par Freud (2005 [1914]) et Lacan (1949). Il est utilisé en lien avec le stade du miroir, d'après Lacan (1993), où il s'agit d'un enfant qui aperçoit pour la première fois son reflet dans le miroir et qui croit à une entité entièrement séparée. L'enfant, qui en est à un stade où il n'a pas encore toute sa coordination s'identifie alors à son propre reflet qui représente un idéal plus puissant et plus en contrôle que lui-même.

les parties du corps, contribue à cette objectification dans le but de plaire au personnage masculin et au spectateur.

Mulvey reprend les concepts psychanalytiques afin de justifier la raison pour laquelle le personnage féminin est exhibé. À cause de son absence de phallus, la femme évoque la menace de castration :

Ce que représente la femme, c'est la différence sexuelle, l'absence du pénis vérifiable *de visu*, la preuve matérielle sur laquelle se fonde le complexe de castration, essentiel pour accéder à l'ordre symbolique et à la loi du père. Donc la femme-icône, offerte au plaisir visuel des hommes qui contrôlent activement le regard, menace en permanence d'évoquer l'angoisse qu'elle signifiait originellement. (Mulvey 1993, p. 20)

Devant cette angoisse de castration s'ouvrent deux possibilités. Il faut soit punir, rabaisser ou sauver l'objet coupable (le personnage féminin), grâce au voyeurisme ou à des schémas narratifs (la femme en danger), ou il faut nier complètement la castration en fétichisant l'objet afin de le rendre rassurant plutôt que dangereux, grâce à la scopophilie fétichiste.

Mulvey apporte ici des points majeurs aux études cinématographiques : le rôle passif du personnage féminin ainsi que l'érotisation de son corps à travers un regard masculin hétérosexuel se remarquent facilement lorsqu'on analyse l'histoire du cinéma, en particulier le cinéma hollywoodien classique, et plus récemment la culture populaire (comme la télévision et les jeux vidéo). Toutefois, des nuances doivent être apportées aux théories de Mulvey.

#### **1.4.2. Le regard féminin selon Doane**

Mary Ann Doane, dans son texte « Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator » (2000, originellement publié en 1982), se sert des notions de Mulvey pour théoriser sur le regard et s'intéresser à la spectature féminine. Elle définit le regard en termes de proximité et de distance en relation avec l'image, contrairement à Mulvey qui distinguait les personnages comme hommes actifs et femmes passives. En cela, elle suit la même direction qu'Irigaray :

The masculine can partly look at itself, speculate about itself, represent itself and describe itself for what it is, whilst the feminine can try to speak to itself through a new language, but cannot describe itself from outside or in formal terms, except by identifying itself with the masculine, thus by losing itself. (Irigaray 1977, p. 65, citée par Grosz, 1990)

La spectature féminine existe en tant qu'oscillation entre les deux positions : une spectatrice peut s'identifier à la fois comme étant au personnage actif (ce qui revient à se travestir, devenir homme) ou au personnage féminin (et donc être fétichisée). Le plaisir spectatorial, comme l'a théorisé Mulvey dans la section précédente, est associé au fétichisme ou au voyeurisme. L'image orchestre un regard, une limite, et sa transgression jouissive. La désirabilité de la femme fonctionne selon plusieurs pratiques de l'image, comme le cadre et l'angle, et la femme est associée à la surface d'une image. Le problème de la spectatrice réside justement dans le fait que la femme soit image, puisque cela lui offre deux options : s'identifier avec l'héroïne à l'écran, devenir émotionnellement impliquée avec l'héroïne, ou prendre l'héroïne comme son objet de désir. Dans les deux cas, la spectatrice se perd dans l'image. Pour sortir de cette impasse, la spectatrice peut interpréter l'image de la femme sur l'écran comme une mascarade. D'après Rivière dans « Womanliness as a Masquerade » (2005 [1986]), la femme qui exhibe sa féminité de manière excessive, comme la figure de la femme fatale qui utilise sa sexualité pour parvenir à ses fins, se livre à une mascarade afin de cacher sa possession de la masculinité. En effet, une femme qui endosse une fonction active s'approprie un rôle habituellement masculin et doit cacher ce vol en exagérant sa féminité pour éviter d'être découverte et punie. Doane se base sur le concept de Rivière afin d'articuler la mascarade au cinéma comme solution au dilemme de la spectatrice. Cela permet de créer une distance entre la spectatrice et le personnage féminin, en justifiant son attitude comme étant une mascarade. Néanmoins, les femmes qui ont recours à la mascarade, comme la femme fatale qui tente de s'approprier le regard masculin, sont souvent punies dans la structure narrative (en étant tuée par un protagoniste masculin pour rétablir l'ordre patriarcal, par exemple).

Mulvey, suite à plusieurs critiques, s'est elle aussi penchée sur la question de la spectatrice. Dans son article « Afterthoughts on « Visual Pleasures and Narrative Cinema » (2009), elle reconsidère le rôle de la spectatrice. Mulvey croit que la spectatrice peut apprécier le fantasme de contrôle de la structure narrative et qu'elle franchit les frontières du genre parce

que son propre genre est fragmenté en s'identifiant au personnage principal masculin. L'identification avec la position active et masculine serait une forme de travestissement.

### 1.4.3. Teresa de Lauretis et les technologies du genre

Teresa de Lauretis se questionne également sur le regard masculin, dans son ouvrage *Théories queer et cultures populaires*. L'auteure considère le genre comme « représentation et autoreprésentation, [et le genre] est aussi le produit de technologies sociales variées comme le cinéma et les discours institutionnalisés, les épistémologies et les pratiques critiques ainsi que les pratiques de la vie quotidienne » (De Lauretis 2007, p. 40). Elle croit que le corps féminin et la représentation sexualisée de celui-ci sont une *technologie du genre*, mise de l'avant grâce à des discours notamment véhiculés dans les médias. L'expression « technologie du genre » est inspirée du concept de « technologie du sexe » de Foucault, dans l'*Histoire de la Sexualité : La Volonté de savoir*. Ce dernier émet la thèse que la sexualité est un « ensemble d'effets produits dans les corps, les comportements et les relations sociales » (Foucault 1976, p. 119), grâce au déploiement d'une technologie politique complexe. De Lauretis transpose ce concept au genre, en précisant qu'elle dépasse Foucault, qui n'a pas noté la différence de traitement entre les sujets masculins et les sujets féminins.

Ainsi, le genre, plutôt qu'être perçu de manière individuelle, devrait être vu en termes de relations sociales et en termes de classe. « Le genre n'est pas le sexe, un état de nature, mais [...] il est la représentation de chaque individu dans le cadre d'une relation sociale particulière qui préexiste à l'individu et présuppose l'opposition conceptuelle et rigide (structurale) de deux sexes biologiques. » (de Lauretis 2007, p. 44-45). Ainsi, puisque nous vivons dans un cadre social, et non pas à l'état de nature, les différences entre les genres sont conçues par les idées, construites par les mœurs, les cultures et les époques. Par exemple, en Occident, la couleur rose est actuellement associée aux filles puisqu'elle est considérée comme « féminine et douce », alors que le bleu est une couleur associée aux garçons. Or, à la fin du XIXe siècle, le rose était associé aux garçons (qui étaient d'ailleurs vêtus de robes jusqu'à l'âge de 6-7 ans) parce que la couleur était vue comme puissante, alors que les filles portaient du bleu puisque l'époque considérait cette couleur comme délicate (Maglaty, 2011). Le changement d'association de



couleurs ne s'est fait qu'à partir des années 1940, pour devenir celui que nous connaissons aujourd'hui. On impose des signifiés de genre arbitraires sur des objets, des couleurs, des comportements, etc. Les symboles des genres varient selon les époques et les cultures, démontrant ainsi que les caractéristiques dites « fixes » des genres ne sont que construites par des idées préconçues. D'après de Lauretis, le genre et le système sexe/genre sont toujours liés aux facteurs économiques et politiques. Cette division culturelle est systématiquement liée à l'organisation de l'inégalité sociale.

En bref, le système sexe/genre est à la fois une construction socioculturelle et un appareil sémiologique, un système de représentations qui assigne une signification [...] aux individus au sein de la société. Si les représentations du genre sont des positions sociales porteuses de significations différentes, alors être représenté et se présenter soi-même comme homme ou femme implique et présuppose l'ensemble de ces effets de signification (de Lauretis 2007, p. 47).

De Lauretis met en lien la thèse de Foucault sur les corps avec des concepts cinématographiques comme le *male gaze*. Foucault voit le corps comme un espace où le pouvoir et les relations de force passent par une prise en charge du corps social et du corps individuel, comme le résume Pelletier : « Dans une perspective générale, le pouvoir doit être envisagé comme une économie de relations (par exemple, les relations homme-femme, médecin-patient, patron-ouvrier, etc.), qui trouve son activité et son effectivité dans le corps social. » (Pelletier 2014, p. 10) Ce que Foucault nomme le « biopouvoir » opère sur les corps en utilisant notamment la sexualité comme enjeu politique (Foucault 2001). La sexualité devient un instrument de disciplinarisation du corps, via permet la surveillance des comportements sexuels, en interdisant par exemple certaines pratiques (dont l'homosexualité, qui a longtemps été passible de peine de mort).

Dans le premier tome de l'*Histoire de la sexualité (La volonté de savoir)*, Foucault avance la thèse que la sexualité, qui semble relever de la sphère privée, de la vie intime, est en fait complètement construite par la culture selon les intérêts politiques de la classe dominante de la société. Les discours sur le corps sont élaborés par cette classe politique afin de faire perdurer son hégémonie. De Lauretis complexifie les propos de Foucault : ce dernier ne fait pas la distinction hommes/femmes et masculin/féminin. Pour lui, la sexualité (comme construction et représentation) n'est pas genrée, mais comprise comme la même pour tous, masculine en conséquence. De Lauretis met en garde contre cette homogénéité, car « nier le genre c'est nier

avant tout les relations sociales de genre qui constituent et valident l'oppression des femmes, c'est rester dans l'idéologie au service du sujet genré masculin » (De Lauretis 2007, p. 68).

De Lauretis développe le concept d'« appareil cinématographique » à partir de la théorie d'Althusser sur les « Appareils idéologiques d'État » (1971). D'après Althusser, des institutions, comme la famille, la religion, le système scolaire, le système juridique ou encore les médias (comme le cinéma) sont au service de l'État afin de promouvoir une certaine manière de penser, une idéologie. Althusser n'a pas parlé, dans ses travaux, de la question du genre, mais De Lauretis reprend l'idée du cinéma comme véhicule d'une idéologie, celle de l'oppression de genre. Le cinéma (et même le jeu vidéo) contribue à façonner le discours autour du genre et du corps féminin, comme on peut le voir avec la théorie du regard masculin de Mulvey. La théorie de *l'appareil cinématographique* (et ici, *l'appareil vidéoludique*) tente de comprendre comment la représentation du genre est construite par une technologie donnée, et comment elle est absorbée subjectivement par chaque individu à qui s'adresse cette technologie. Pour résumer autrement, le cinéma, qui rassemble les représentations et discours sociaux, est une technologie qui produit et reproduit le genre, mais qui peut aussi contribuer à le remettre en question. Les films (et les jeux vidéo) qui déconstruisent les stéréotypes de genre peuvent contribuer à produire une nouvelle subjectivité féminine.

## **1.5. Comment articuler le *male gaze* dans les jeux vidéo**

On peut se demander comment s'articule le regard, théorisé par Mulvey, dans les jeux vidéo. Plusieurs aspects présents au cinéma se manifestent différemment dans les jeux vidéo. Un-e spectat-eur-ric-e de film et un-e joueu-r-se de jeu vidéo n'agissent pas de la même manière, ne posent pas le même type de regard sur le média. De plus, lorsqu'un personnage féminin est contrôlé par la joueuse ou le joueur, il devient nécessairement actif, contrairement au cinéma, où les personnages féminins endossent un rôle traditionnellement passif, selon Mulvey.

Néanmoins, il suffit de regarder quelques images de femmes célèbres dans le monde des jeux vidéo pour voir que les questions de représentations sexualisées demeurent d'actualité, comme le témoignent les figures suivantes :



Figure 3. Tifa Lockhart (Final Fantasy VII).



Figure 4. Jill Valentine (*Resident Evil 4*)



Figure 5. Aya Brea (*Parasite Eve*)

Plusieurs jeux vont plus loin et présentent des personnages à la féminité hyperbolique :



Figure 6. Quiet (*Metal Gear Solid V : The Phantom Pain*)



Figure 7. Sophitia Alexandria (*Soul Calibur IV*)



Figure 8. Isabella Valentine, dite Ivy (*Soul Calibur IV*)

L'attrait pour les dames polygonales a depuis longtemps dépassé les frontières du jeu vidéo, alors que ces femmes ont fait la une de magazines ou de publicités à fort caractère érotique :



Figure 9. Lara Croft faisant la une du magazine *Playboy* français, juin-juillet 2010

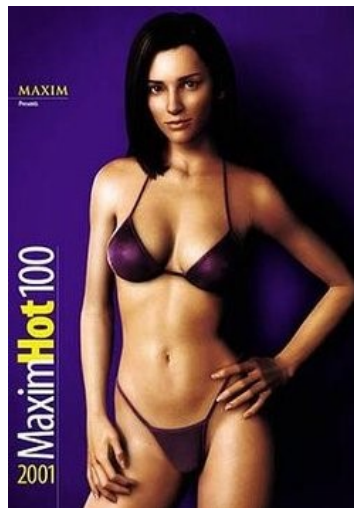


Figure 10. Aki Ross, la protagoniste du film *Final Fantasy : The Spirit Within* en bikini sur le magazine *Maxim*, 2001

Kennedy (2002), dans une analyse du personnage de Lara Croft<sup>7</sup> (*Tomb Raider*, Eidos 1996), tente de comprendre la manière dont le *male gaze* peut exister dans le jeu vidéo. Tout comme au cinéma, la norme vidéoludique est de mettre en scène un protagoniste masculin.

---

<sup>7</sup> Le personnage de Lara Croft sera plus largement discuté dans le chapitre 2 du mémoire.

L'existence de Lara Croft devient une subversion des rôles traditionnels genrés en présentant une héroïne active. Bien qu'elle ne soit pas la première héroïne vidéoludique, elle se réapproprie néanmoins un genre masculocentré. Kennedy compare Lara Croft à Thelma et Louise, du film éponyme (Scott, 1991), ou à Trinity de la trilogie de films *Matrix* (Wachowskis, 1999-2003), dans lesquels le corps féminin est magnifié pour compenser leur appropriation et pour s'approprier l'espace masculin. Ces « stunting bodies » (Russo, 1994) sont des :

Female figures which, through their performance of extraordinary feats, undermine conventional understandings of the female body. Thelma and Louise, Trinity and Lara explosively take up space within a particularly masculinized landscape – the desert, dark urban landscapes, caves and tombs – and in doing so offer a powerful image of the absolute otherness of femininity within this space. (Kennedy, 2002)

Lara rejette les normes patriarcales, les normes de féminité et les espaces physiques qui sont associés au féminin, soit la sphère privée. D'après Russo (1994), lorsque les femmes apparaissent dans la sphère masculine, l'espace public, elles représentent généralement un intérêt romantique ou un rôle de victime. En s'appropriant des espaces masculins, Lara revêt une position active et défait les rôles genrés passifs. De plus, elle devient d'autant plus dangereuse que Thelma et Louise, par exemple, qui paient leur transgression de la loi patriarcale en mourant. De par sa nature vidéoludique, Lara Croft est immortelle : elle « ressuscite » lorsque le-la joueu-r-se ne réussit pas un niveau. Elle ne peut pas être punie, pour reprendre les notions de Mulvey (1993), dans la structure narrative<sup>8</sup>. Pour pallier la menace de castration, il faut la *phalliciser*, notamment grâce à des signifiants fétichistes comme ses fusils, ses longs cheveux et les lunettes. Le rôle de Lara Croft est actif, pose un problème à l'ordre symbolique et détruit l'iconographie de la culture masculine. Si Lara ne renvoie pas le regard et ne s'adresse pas aux joueuses et joueurs, elle semble néanmoins consciente de leur présence (Ward 2000). Lorsque ce dernier tente d'effectuer une action impossible à réaliser dans le design du jeu, elle répond

---

<sup>8</sup> Il n'existe qu'un seul cas où Lara semble être « punie » : dans la bande-annonce du jeu *Tomb Raider* (Crystal Dynamix, 2013), on voit le début d'une agression sexuelle envers l'héroïne. De nombreux fans ont critiqué cette scène, qui ne correspondait pas à l'image de « femme forte » que Lara Croft endosse habituellement (MacCallum-Stewart, 2014), et ont déploré le recours à un stéréotype sexiste dans le jeu, utilisé principalement avec des personnages féminins. Lorsqu'on joue cette même séquence en *quick-time event*, les joueu-rs-ses doivent accomplir certaines actions précises afin de tuer l'homme. Si les actions ne sont pas réalisées dans le délai permis, le personnage de Lara Croft se fera étrangler plutôt que violée, et le jeu recommencera au dernier point de sauvegarde. Lara Croft ne sera finalement pas punie.

vocalement « No ». Le-la joueu-r-se ne peut pas la contrôler complètement, elle s’affiche comme « autre » avec laquelle le-la joueu-r-se doit composer (Kennedy, 2002).

Toutefois, elle n’est pas immunisée au regard objectifiant, et garde même un attrait voyeuriste, comme en témoignent de nombreux *fan arts* créés par les joueu-rs-ses et les publicités. Des images qui montrent Lara Croft dans des positions considérées comme attirantes, sexuelles, etc. sont en grand nombre dans les communautés de fans de la série *Tomb Raider*. Ces *fan arts* remettent constamment Lara dans une position d’objet passif à contempler. L’héroïne virtuelle est même apparue dans plusieurs magazines la mettant en scène comme une *pin-up* (comme sur la figure 7.) Lorsqu’on parle de Lara Croft, que ce soit dans les forums de discussions, les revues, les lettres de lecteurs dans les magazines, les articles journalistiques, etc., on ne manque pas de préciser qu’elle est belle et sexy. En plus d’être un objet de désir masculin, Kennedy affirme qu’elle peut aussi être objet de désir lesbien, étant à la fois *butch* (par son corps musclé et ses fusils) et *femme* (par sa poitrine exagérément féminine, ses grands yeux, sa taille fine, etc.)<sup>9</sup>.

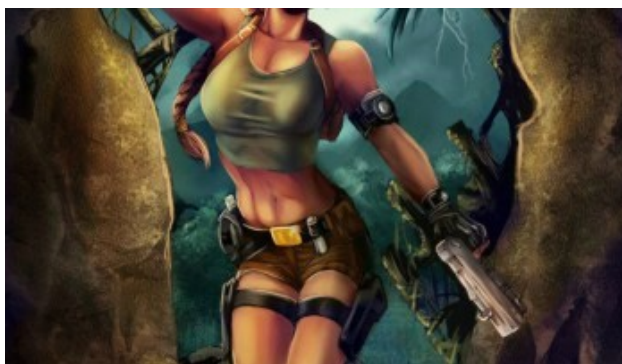


Figure 11. *Fan art* du corps de Lara Croft sans son visage, mettant en valeur ses cuisses, sa poitrine, sa taille, ses muscles

---

<sup>9</sup> *Butch* et *femme* sont deux types de stéréotypes lesbiens. Le premier représente une femme qui possède des caractéristiques masculines et viriles, le deuxième représente plutôt la féminité typique.





Figure 12. *Fan art* de Lara Croft nue, cachée par des draps

Dans le jeu, puisque c'est la joueuse ou le joueur qui détermine ses actions, il devient plus impliqué qu'un spectateur cinématographique. Être un joueur masculin et incarner Lara offre des perspectives intéressantes, selon Kennedy. L'héroïne a été conçue par des hommes (par le designer Toby Gard) et pour des hommes : les concepteurs avaient l'idée d'une expérience vidéoludique d'un joueur masculin qui contrôle un corps féminin. Toutefois, le corps féminin vidéoludique devient une extension du corps du joueur, et navigue dans l'espace de jeu. Pour Kennedy, la relation entre le sujet et l'objet est complexe, et l'on pourrait argumenter que pour jouer à *Tomb Raider*, un joueur masculin devient temporairement transgenre, à travers la performance de la masculinité qu'on intègre à un corps féminin. Cette nouvelle identité *queer* subvertit la distinction entre l'identification et le désir : le joueur masculin s'identifie-t-il à Lara Croft ou la désire-t-il ? Deux lectures *queer* sont possibles : on peut y voir une performance de la masculinité dans un corps féminin, donc un « drag masculin » puisqu'il ébranle la dépendance à un corps masculin, ou une performance de « drag féminine » parce que les signifiants de la féminité sont exagérés. Cette seconde lecture n'est possible que si le joueur accepte Lara en tant que sujet purement féminin. La performance potentiellement transgenre du joueur en tant que Lara Croft n'a toutefois pas d'impact sur le jeu ou la culture vidéoludique, puisqu'elle demeure un personnage féminin pensé pour séduire les joueurs masculins. Kennedy croit aussi que les

joueurs masculins peuvent considérer Lara Croft comme objet sexuel afin de nier l'expérience négative d'identification avec un personnage féminin. L'identification est même désavouée car on tente réellement de sécuriser le personnage comme objet de désir. D'après Kennedy, le plaisir de jouer Lara se situe plutôt dans le fait de contrôler un corps féminin dans un contexte qui n'est pas menaçant parce que virtuel. Pour ce qui en est des joueuses qui incarnent Lara Croft, des expériences plus viscérales peuvent en résulter parce qu'elles offrent de nouvelles possibilités pour la satisfaction des fantasmes d'omnipotence. Elles permettent également des plaisirs souvent absents du monde réel, comme l'exploration et l'aventure (Kennedy 2002). Pour l'auteure, les relations entre les joueurs, les joueuses et l'avatar féminin actif sont complexes, en particulier parce que le personnage féminin revêt un rôle actif, même s'il demeure le sujet passif sexualisé du regard masculin des joueurs. Les techniques utilisées dans le jeu vidéo sont toutefois différentes de celles du cinéma pour appliquer directement la théorie du regard masculin de Mulvey.

Comme le démontre Anita Sarkeesian, dans son vidéo *Body Language & The Male Gaze* (2016), la manière dont les personnages féminins sont animés dans les jeux vidéo peuvent témoigner du *male gaze* en renforçant la sexualisation. L'érotisation du corps féminin ne passe pas uniquement par l'habillement des personnages féminins ou leurs corps fragmentés, mais également par leur manière de bouger. Prenant l'exemple du jeu *Destiny* (Bungie 2014), Sarkeesian affirme que l'accoutrement de l'avatar féminin n'est pas sexualisé. Son armure demeure pratique et similaire à celle de l'avatar masculin. Toutefois, la manière dont cet avatar bouge, et particulièrement s'assoit, témoigne d'une manière plus pernicieuse du *male gaze*. Alors que l'avatar masculin s'assoit d'une manière qui manifeste la confiance et le pouvoir, l'avatar féminin s'assoit « telle une fleur délicate » (Sarkeesian 2016, ma traduction), comme un objet qui peut facilement se briser, ce qui ne correspond pas au personnage, qui devrait être une guerrière redoutable. La démarche d'un personnage peut aussi témoigner du regard masculin sexualisant la femme : les avatars féminins ont tendance à se déhancher, peu importe la manière dont elles sont habillées. La démarche d'un personnage féminin dans *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) témoigne bien de ce que Sarkeesian avance. Lors d'une séquence dans le jeu, le personnage jouable, l'agent Snake, remarque un soldat suspicieux qui se déhanche, et la cinématique montre en gros plan les fesses du soldat en question. Il s'avère finalement que le

personnage qui se dandine est Meryl, un personnage féminin, qui s'est déguisé en soldat. Un autre exemple de la démarche stéréotypée des personnages féminins se retrouve dans le jeu *Saints Row : The Third* (Volition, 2011), où le joueur ou la joueuse peut changer le genre du personnage en cours de jeu. Même s'il s'agit d'un personnage similaire, que le modelage reste sensiblement pareil, tout comme les accessoires et l'habillement, la démarche changera selon le genre de l'avatar. Le déhanchement de l'avatar féminin sera sexualisé, contrairement à l'avatar masculin. D'après Sarkeesian, le *male gaze* ne peut pas être renversé pour donner lieu à un *female gaze* qui sexualiserait les personnages masculins. Sarkeesian donne l'exemple du site internet *Hawkeye Initiative*, où des fans reprennent des poses de personnages féminins sexualisés pour les appliquer à des personnages masculins issus de la culture populaire. Il ne s'agit pas de regard féminin, mais plutôt de regard masculin appliqué sur des hommes, puisqu'il reprend les mêmes codes d'érotisation. De plus, dans les jeux vidéo, lorsqu'un personnage masculin porte des vêtements qui laissent voir son corps, ce n'est pas pour l'objectifier, mais bien pour étayer ses muscles et sa puissance.

## 1.6. Résumé du chapitre

La représentation du corps féminin, qu'elle soit au cinéma ou dans les jeux vidéo, tend à illustrer une constance dans son histoire : celle de contrôler le corps féminin et le voir comme un objet associé au plaisir sexuel. Nous pouvons voir que plusieurs recherches réalisées sur les personnages féminins de jeux vidéo sont principalement quantitatives. Le mémoire cherche à aller au-delà de ces études pour pouvoir analyser la figure de l'héroïne d'action. Afin de comprendre l'importance des représentations, il faut comprendre de quelle manière le corps féminin devient objet au cinéma et dans les jeux vidéo. L'érotisation du corps se fait, au cinéma, en plaçant la femme dans un rôle passif qui permet au spectateur et au personnage masculin de la regarder et de la posséder. La culture vidéoludique qui promeut la masculinité militarisée est l'une des raisons derrière les représentations sexualisées des corps féminins, ainsi que des rôles majoritairement passifs des personnages féminins. Dans le jeu vidéo, la position des joueurs et des joueuses est différente de celle du spectateur cinématographique, mais certaines techniques vidéoludiques, comme l'animation et les mouvements des personnages font en sorte que le corps féminin demeure un objet pour le plaisir visuel du joueur masculin. Il est possible que la femme

endosse un rôle actif, mais le regard érotisant demeure, et il s'en suit une sorte d'identification transgenre pour le joueur masculin. De plus, la femme virtuelle ne peut pas subvertir son corps puisqu'il est créé, grâce à une tradition masculine, en correspondant aux normes de beauté et aux stéréotypes de genre. Il est toutefois possible de construire des personnages féminins qui ne perpétuent pas les stéréotypes de genre, malgré une représentation de leur corps qui demeure érotisé. Le prochain chapitre articulera la figure de l'héroïne d'action comme moyen subversif d'inclusion des femmes dans la culture vidéoludique.

## **2. Alternatives à la masculinité hégémonique**

Bien que la culture vidéoludique soit teintée de masculinité militarisée, elle peut aussi être subversive. Nous verrons qu'aussi problématique peut être la représentation, le corps des personnages féminins ne peut être le seul critère analysé pour les cerner. La figure de Lara Croft est souvent pointée lorsqu'on cherche à établir la relation complexe qu'entretiennent les protagonistes féminins avec leur corps. Or, pour saisir l'ampleur du potentiel subversif des avatars féminins, il faut aller au-delà du personnage de Lara Croft. Le chapitre tentera de proposer une analyse liant le rapport entre le corps des personnages féminins et leurs rôles dans le jeu, en utilisant la figure de l'héroïne d'action telle que théorisée par Brown (2011), qui offre une piste de solution au manque de personnages féminins et à l'absence de traitement nuancé dans les jeux vidéo. Ainsi, ce chapitre permettra de proposer la figure de l'héroïne d'action comme étant une figure qui peut défier la masculinité hégémonique des jeux vidéo.

### **2.1. Jeux inclusifs**

#### **2.1.1. Facteurs d'émergence du « Girls Game Movement »**

Constatant la culture masculine ainsi que les rôles et représentations des personnages féminins, plusieurs créateurs ont tenté de rendre l'industrie vidéoludique plus inclusive, afin de développer des jeux pour plaire à plus de filles et de femmes. Un mouvement visant l'intégration de joueuses a fait son apparition dans les années 1990. Surnommé « Girls Game Movement » (Cassell et Jenkins 1998b), le but de cette tendance était d'offrir des types de jeux différents pour les jeunes filles. Plusieurs facteurs expliquent l'émergence de ce mouvement (Cassell et Jenkins, 2008). L'une des premières raisons est un facteur économique. Au milieu des années 1990, le marché vidéoludique était saturé : 90 % des adolescents masculins jouaient à des jeux vidéo, (Cassell et Jenkins, 2008 p. 7). Barczak et Wesley (2010) affirment que dans les années 1980, Nintendo ciblait principalement les enfants entre 6 et 14 ans. En 1994, Nintendo a décidé de se concentrer sur un public masculin et adolescent, pour reprendre la portion du marché que Sega, avec sa console Sega Genesis, avait conquis. « NOA commissioned a study

that confirmed it: younger kids and girls liked Nintendo, but the trendsetters in the video-game world, young teenage boys, were talking Genesis » (Sheff 1993, p. 226). Suite à cette saturation du marché adolescent masculin, l'industrie vidéoludique a compris qu'attirer les filles vers les jeux permettait plus de profits, d'après Cassel et Jenkins.

Le facteur politique est aussi entré en jeu : l'une des revendications féministes de l'époque était d'augmenter le nombre de femmes dans les domaines de la technologie et de la science. On voyait les jeux vidéo comme porte d'entrée pour l'intérêt d'études en programmation ou en ingénierie (Cassell et Jenkins, 2008).

Un troisième facteur qui explique la montée des « Girls Games » est la démocratisation de la technologie. Avec l'arrivée du CD-ROM, il était facile pour des consommateurs moins informés de s'intéresser aux jeux vidéo. Un mouvement d'entrepreneuriat féminin, devenu un facteur décisif à la prolifération des jeux pour filles, a fait son apparition aux États-Unis dans les années 1990, permettant de développer de nouveaux marchés, de nouveaux produits et de nouveaux consommateurs. Des femmes qui travaillaient dans l'industrie vidéoludique ont voulu développer de nouveaux jeux, en ayant moins de contraintes de création, afin de présenter leurs perspectives et expériences personnelles (Cassell et Jenkins, 2008).

Finalement, le facteur esthétique a également aidé à mettre en place le mouvement, qui proposait des expériences de jeu radicalement opposées à l'industrie dominante, avec de nouveaux modèles d'interactivité, des esthétiques visuelles distinctes, des sons différents, des récits plus complexes, etc. Le « Girls Game Movement » prônait des valeurs différentes — notamment les relations amoureuses et sociales, moins de danger — de diverses manières. Toutefois, le mouvement préservait les aspects de la culture féminine traditionnelle (*girl culture*) plutôt que de les transformer, en reléguant les filles et les femmes à la sphère domestique et en essentialisant les genres d'après Cassell et Jenkins (2008 p. 10), c'est-à-dire donnant l'impression que les différences entre les genres sont dues à la nature plutôt qu'aux constructions sociales.

### 2.1.2. Stratégies de marché

Kline, Dyer-Witheford et De Peuter, quant à eux, observent quatre stratégies mises en place par l'industrie vidéoludique pendant le « Girls Games Movement », afin de développer le marché en ciblant des femmes et des filles et en incluant des personnages féminins. Ces stratégies se veulent, pour la plupart, une critique et une réponse aux stéréotypes sexistes qui proviennent de l'industrie, en changeant les politiques de genre des jeux vidéo. Ces quatre solutions — nommées « Barbie », « Purple Moon », « Psycho Men Killer » et « Lara Croft » — sont néanmoins souvent en contradiction les unes avec les autres et chacune d'elle a échoué, selon Kline *et al.*, à la tâche de représenter les femmes de manière diversifiée afin de cibler plus de joueuses.

La stratégie « Barbie » se développe lorsque l'entreprise Mattel a réintégré le marché du jeu vidéo, autour de 1996, en virtualisant sa célèbre poupée avec le jeu *Barbie Fashion Designer*. Le succès commercial du jeu a été fulgurant, dépassant les ventes de jeux influents et canoniques du jeu vidéo AAA tels que *Doom* (id Software, 1993) et *Myst* (Cyan, 1993). La compagnie a par la suite édité plusieurs autres jeux, comme *Barbie Magic Hair Styler* (Mattel Media, 1997) et *Barbie Adventure : Riding Club* (Mattel Media, 1998). Tous ces jeux, au lieu de se débarrasser des stéréotypes de genre, encourageaient les différences genrées en dirigeant les jeunes filles vers des activités « typiquement féminines » comme le maquillage, la mode, les animaux, etc. Tel que Kline *et al.* le notent, « Mattel's answer to the "girl game" issue was simplicity itself: transfer to video games the "pink and blue" gender divide deeply embedded in other realms of commodified children's culture » (Kline *et al.* 2003, p. 259).

La stratégie « Purple Moon », basée sur le nom de la compagnie de Brenda Laurel, cherche à développer des contenus moins stéréotypés, en « combinant le nouveau média [le jeu vidéo] avec de nouvelles images du genre » (Kline *et al.* 2003, p. 260). Une alliance entre chercheuses, entrepreneures et activistes a permis de créer cette stratégie, afin de démontrer que les filles ne sont pas désintéressées des jeux vidéo, mais recherchent toutefois un contenu différent que les garçons. Les jeux mettaient ainsi l'accent sur les personnages, le récit et les relations interpersonnelles plutôt que sur les combats. La compagnie *Purple Moon* a eu une période de grand succès et la réception des jeux a été favorable. Néanmoins, la compagnie a fait

faillite en ne pouvant pas concurrencer des géants comme l'entreprise *Mattel*, qui possédait une énorme part du marché des « Girls Games ». On voit que les idées novatrices peinent à faire leur chemin contre de grosses compagnies qui usent et abusent des stéréotypes de genre.

Une troisième stratégie, nommée « Psycho Men Killers », présente un contenu diamétralement opposé aux deux autres mentionnées plus haut. Alors que les stratégies « Barbie » (qui demeure stéréotypée) et « Purple Moon » partent de l'idée que les joueuses recherchent un contenu différent que celui proposé aux joueurs masculins, « Psycho Men Killers » veut détruire la binarité homme-femme. Cette approche se positionne contre le stéréotype de la femme « douce et féminine » et croit que les femmes veulent aussi des jeux s'adressant à la base aux garçons. Des collectifs féminins se forment et *piratent* des avatars de jeux afin de les changer en femmes. Elles réussissent à influencer les designers de jeux, qui incluent par la suite des femmes guerrières (notamment dans le mode multijoueur de *Quake 2*, id Software 1997). Ces clans, contre le mouvement « Girls Game » et se revendiquant « Grrl gamers »<sup>10</sup>, répondent à la masculinité militarisée en se la réappropriant pour créer une « féminité militarisée », avec des personnages féminins dans le style *GI. Jane*.

Finalement, la stratégie « Lara Croft » est basée sur le célèbre personnage éponyme, de la série *Tomb Raider* (Eidos, 1996, pour le premier titre). Il s'agit de mettre en scène un protagoniste féminin actif, indépendant et autonome, afin de le rendre intéressant aux yeux des joueuses et des joueurs. Toutefois, ce personnage possède une double fonction, à la fois sujet et objet, à cause de son physique sexualisé et attirant. Lara Croft, comme d'autres personnages féminins représentant ce stéréotype, correspond à un fantasme masculin hétérosexuel. Plusieurs jeux, en particulier des jeux de combat comme *Street Fighter* (Capcom Entertainment, 1987 pour le premier titre) et *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992 pour le premier titre), ou des RPGs comme *Final Fantasy X-2* (Square Enix, 2002) utilisent cette stratégie. Néanmoins, force est de constater que la stratégie « Lara Croft » est désormais la plus répandue, encourageant l'émergence d'une pratique de design qui vise à la fois à stimuler la création de marchés féminins et de capitaliser sur la libido masculine (Kline *et al.*, 2003, p. 264).

---

<sup>10</sup> *Grrrl gamers* est une référence au mouvement punk *Riot Grrrl*, qui sera exploré dans le chapitre 3



Malgré tout, la culture masculine des jeux vidéo met les femmes de côté, qu'elles soient joueuses ou personnages. Comme nous avons vu dans la revue de littérature, la représentation des personnages féminins fait l'objet de plusieurs études, qui en viennent à la conclusion que la sexualisation des femmes est un phénomène récurrent dans les jeux vidéo. On note toutefois une augmentation des personnages féminins, en particulier comme protagonistes. Comme Kline *et al.* l'indiquent, la stratégie « Lara Croft » tente d'attirer plus de joueuses en insérant des personnages principaux féminins, mais ceux-ci demeurent sexualisés afin de conserver leur présumée base de joueurs masculins. Plusieurs protagonistes féminins représentent bien la stratégie « Lara Croft » : en plus de l'héroïne éponyme, d'autres avatars comme Samus Aran (*Metroid*, Nintendo, depuis 1986), Jill Valentine (*Resident Evil*, Capcom, depuis 1996), Rubi Malone (*WET*, A2M, 2009), Bayonetta (*Bayonetta*, Platinum Games, depuis 2009), Rayne (*Bloodrayne*, Terminal Reality, depuis 2002) sont à la fois des « femmes fortes » et des femmes objectifiées.



Figure 13. Samus (*Metroid*) dans son costume moulant (*zero suit*) et dans son armure.



Figure 14. Rubi Malone (*WET*)



Figure 15. Rayne (*Blood Rayne*)

Les protagonistes féminins sont acclamés par les féministes parce qu'elles endossent des rôles typiquement masculins, mais sont critiqués, car elles reproduisent les codes de la masculinité militarisée en demeurant sexualisées. On peut toutefois se demander si ces protagonistes sexualisés sont à condamner d'emblée, en prétextant qu'elles promeuvent l'hypersexualisation. Que faire par exemple de *Bayonetta*, qui exprime son pouvoir par le biais

d'un pouvoir sexuel<sup>11</sup> ? Est-ce de la subversion, ou l'internalisation des normes genrées ? Afin de mieux saisir le potentiel subversif, il faut se tourner vers les théories sur l'héroïne d'action. Nous verrons dans la section suivante que Lara Croft, comme le témoignent les nombreux articles écrits à son sujet, incarne bien la dichotomie sujet/objet de l'héroïne.

## 2.2. Lara Croft

### 2.2.1. Portrait-robot d'une icône

L'héroïne Lara Croft, une plantureuse archéologue aventurière, est le personnage principal de la série d'action-aventure *Tomb Raider*. Le jeu *Tomb Raider* (1996) produit par Eidos, est le premier titre d'une franchise transmédiatique qui a donné naissance à de nombreux jeux, films, bandes dessinées, romans, mettant toujours en scène Lara Croft, ainsi qu'un parc d'attractions thématique. Une douzaine de jeux font partie de la série principale des *Tomb Raider* : entre 1996 et 2003, 6 jeux ont été développés par Core Design, une compagnie que possédait Eidos. Par la suite, Crystal Dynamics, qui appartient aussi à Eidos, a eu la tâche de produire d'autres jeux, faisant partie de la « série principale ». La série a subi une cure de rajeunissement : le design de Lara change pour devenir un peu moins sexualisé et le récit raconte la genèse de l'héroïne. Le *reboot* de la franchise a également changé le genre vidéoludique (Blanchet 2015) : au lieu d'être des jeux d'action avec exploration et énigmes, le *Tomb Raider* de 2013 et les jeux qui l'ont suivi empruntent des éléments de jeux de tir à la troisième personne, de gestion de menace et de réflexes. Plusieurs sous-séries de jeux existent en parallèle, mettant toujours en scène Lara Croft, mais ne faisant pas partie de la continuité narrative de la série principale. Ces jeux empruntent des caractéristiques à plusieurs genres vidéoludiques. Dans le jeu pour téléphone mobile *Lara Croft : Relic Run* (Simutronics, 2015), il s'agit de faire courir l'héroïne en évitant les obstacles, au lieu de reproduire la jouabilité de la série principale.

---

<sup>11</sup> Nous étudierons le cas de Bayonetta dans le troisième chapitre.



Figure 16. L'évolution du corps de Lara Croft

Lara Croft est assez iconique pour en faire la figure d'une franchise, et son corps est l'une des raisons de sa popularité. Non seulement l'héroïne est conforme aux standards de beauté grâce à ses longs cheveux, sa taille mince, ses lèvres pulpeuses et son accoutrement qui en dévoile beaucoup, elle incarne une exagération de ces normes de beauté avec sa poitrine démesurée. L'anecdote veut que ses courbes monumentales aient été une erreur de programmation, qui a augmenté sa taille de seins de 150 % (Blanchet 2015, p.39), et que les programmeurs ont décidé de la conserver ainsi. Dès son apparition, l'attrait sexuel de l'héroïne a été remarqué et utilisé pour promouvoir non seulement les jeux *Tomb Raider*, mais aussi des marques telles que *Nike* ou *McDonald's*. Lara a fait la couverture de nombreux magazine, dont la revue culturelle *The Face* en 1997 et le journal français *Libération*. L'article de *The Face*, qui se questionne sur le statut d'objet sexuel de l'héroïne, est agrémenté de plusieurs images de Lara, qui porte plusieurs tenues comme une robe moulante ou un bikini. Étant un personnage féminin sexualisé à la tête d'une franchise, Lara Croft a été l'objet de nombreuses discussions sur son statut d'héroïne.



Figure 17. Lara Croft en couverture du magazine *The Face* avec les inscriptions « Silicon Chick » et « Bigger than Pammy [Pamela Anderson], Wiser than Yoda »

### 2.2.2. Revue de littérature sur Lara Croft

Lara est apparue dans un contexte où les personnages féminins faibles et sexualisés abondent. Son existence, sans en être la cause principale, serait une influence pour la prolifération de plusieurs autres personnages féminins dans les jeux vidéo. Les articles universitaires tentent de démontrer les multiples facettes et interprétations de l'héroïne des *Tomb Raider*. La littérature universitaire s'entend pour souligner les deux aspects principaux de l'héroïne : elle est à la fois active et objet du regard, ce qui donne lieu à plusieurs interprétations. Alors que pour Kennedy (vue dans le premier chapitre du mémoire), Lara Croft est un personnage comportant des aspects positifs, plusieurs auteurs de l'ouvrage *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games* (Cassell et Jenkins 1998b) la citent quelques fois en exemple pour mentionner qu'elle est un personnage féminin stéréotypé, qui existe uniquement pour les joueurs masculins. Alors que Jones la qualifie de « Female Enemy Number One » (Jones 1998, p. 338) et de modèle dangereux, Cassell et Jenkins affirment qu'elle est la protagoniste d'un jeu « pour garçons » et Jenkins mentionne même qu'il déteste Lara (Jenkins 1998, p. 330). Plusieurs auteurs, en étudiant le personnage de Lara, remarquent la dualité contradictoire du personnage.

En 2001, Anne-Marie Schleiner a publié l'article « Does Lara wear fake polygons ? Gender and gender-role subversion in computer adventure games » sur les interprétations possibles de Lara Croft. Afin d'appuyer ses propos, l'auteure a effectué un sondage, distribué sur internet, avec des questions liées à la relation entre le joueur masculin et son avatar. Toutefois, l'auteure utilise ce sondage en complément des théories qu'elle développe, plutôt que de s'en servir pour élaborer la base des recherches et théories. Avant Lara Croft, les rares personnages féminins dans les jeux étaient principalement de personnages secondaires féminins considérés comme des trophées, notamment dans *Prince of Persia* (Broderbund, 1989). L'arrivée d'une héroïne comme Lara la consacre comme « cyberstar » et elle donne naissance à diverses interprétations. Schleiner divise ces interprétations en cinq catégories : Lara comme monstre-femme de Frankenstein, comme *Drag Queen*, comme femme fatale, comme modèle positif et comme véhicule du regard queer.

Lara est un « monstre-femme » de Frankenstein au sens où elle est une jeune femme automate idéalisée, une techno-marionnette créée par et pour le regard masculin hétérosexuel (Schleiner 2001, p. 222). La perspective à la troisième personne des jeux *Tomb Raider* nous permet de contempler le corps de Lara lorsqu'on joue. Sa beauté synthétique est fétichisée notamment grâce à poitrine en polygones 3D. De plus, les joueurs ont développé la « Nude Raider Patch », un *skin*<sup>12</sup> qui modifie l'apparence de Lara dans les jeux, la rendant totalement nue. L'une des critiques féministes que l'on pourrait formuler sur l'image de Lara Croft est qu'elle perpétue la tendance lourde dans la culture vidéoludique, soit celle de présenter des images irréalistes de corps féminins sexualisés (Csikszentmihaly dans Schleiner 2001).

Une autre interprétation de Lara ressemble à la théorie de Kennedy (2002) : Lara comme *Drag Queen*. Les joueurs masculins qui endossent l'identité de Lara Croft se travestissent, car ils portent temporairement une identité féminine. Le concept de genre devient plus facilement malléable grâce aux technologies : d'après Turkle (1995), « virtual contexts can provide a safe zone for gender experimentation, without the more difficult social consequences of going drag in "real life" ». Les joueurs masculins hétérosexuels peuvent bénéficier de l'incarnation d'un

---

<sup>12</sup> Un *skin* est un fichier graphique qui sert à changer l'apparence d'un jeu. Parfois, les *skins* sont conçus par des joueurs-ses, comme le « Nude Raider Patch ».

avatar d'un autre genre. Toutefois, d'après le sondage de Schleiner, les joueurs masculins consultés refusent de s'identifier au genre de Lara, même temporairement.

En troisième lieu, il est possible de voir Lara comme femme fatale, ou comme dominatrice. D'après les résultats du questionnaire de Schleiner, quelques joueurs-ses ressentent une affinité, ou du moins de la compassion, avec les monstres (pour la plupart des animaux) que Lara affronte lors des jeux. Selon cette interprétation, il est probable que ces joueurs-ses prennent un certain plaisir masochiste à voir Lara utiliser la violence pour exterminer ses ennemis. Une quatrième interprétation possible de Lara Croft est de la concevoir comme modèle positif. Un protagoniste féminin peut être un point d'entrée dans les jeux vidéo et dans l'informatique pour les femmes et les filles, et ainsi éventuellement influencer la création d'héroïnes. Même si Lara est une « bad girl » parce qu'elle est violente et sexy, elle demeure un meilleur modèle que les demoiselles en détresse souvent vues dans les jeux vidéo. Elle est aventureuse, d'une bonne classe sociale, intelligente et elle excelle au combat, ce qui fait d'elle un personnage féminin positif. De plus, puisque les jeux vidéo peuvent être utilisés comme outils pédagogiques (résolution d'énigmes, navigation spatiale, habiletés informatiques), il est important que les femmes et les filles n'y soient pas exclues. Finalement, Schleiner voit Lara comme véhicule du regard queer, qui cherche à changer le paradigme du regard masculin hétérosexuel en échappant à la binarité des genres. Des héroïnes telles que Lara Croft ou Xena (de la série télévisée éponyme) offrent la possibilité aux femmes de prendre plaisir dans l'abject. Schleiner définit la théorie de Kristeva sur l'abjection (1980) comme étant « the disgust and repulsion for that which transgresses boundaries between self and other, subjecthood and objecthood, order and the unclean, law and deviance » (Schleiner 2001, p. 224). L'auteure affirme que dans le monde de Tomb Raider, l'abject se transforme, en passant de la répulsion aux frissons viscéraux (*visceral thrill*), permettant ainsi un canal queer pour le plaisir de la joueuse. Schleiner conclut en ouvrant la voie aux *patches* subversives de Tomb Raider. Bien que la « Nude Raider Patch » soit une exagération du regard masculin et de l'aspect érotique du personnage, d'autres ajouts pourraient être créés dans une perspective féministe, permettant ainsi de diversifier et subvertir les stéréotypes de genre.

L'article « Gender and videogames : The political valency of Lara Croft » de Mikula (2003) se questionne sur l'apport de Lara Croft dans la culture vidéoludique, en soulevant à la fois son image positive et son image négative. Mikula affirme que Lara est un bon modèle en se fiant à la définition d'Artel et Wengraf sur les « images positives », qui présentent des caractéristiques non-genrées :

The primary aim of [guide annoté] Positive Images was to evaluate media materials from a feminist perspective. We looked for materials that had at least one of the following characteristics: presents girls and women, boys and men with non-stereotyped behaviour and attitudes: independent, intelligent women: adventurous, resourceful girls [...] presents both sexes in non-traditional work or leisure activities [...] women flying planes, etc. (Artel and Wengraf, 1976 [1990], p. 9)

Lara entre parfaitement dans cette définition d'image positive : aventureuse et pleine de ressources, elle n'a pas d'occupation typiquement féminine et n'a pas besoin d'aide de personnages masculins. Elle représente à la fois ce qui est bien et ce qui est mal dans les représentations des personnages féminins dans les jeux vidéo : active et sexualisée. Il devient difficile de lui attribuer une seule intention, de la catégoriser soit comme image positive ou négative. Alors que les personnages féminins vidéoludiques sont souvent des demoiselles en détresse sauvées par des héros masculins, Lara brise d'emblée cette tendance en étant l'héroïne. Toutefois, elle demeure un personnage désirable, créé pour le regard masculin. Mikula se questionne sur le désir d'identification des joueurs masculins à Lara. D'après l'article journalistique d'Olafson (1997), en tant que joueur masculin, il ne s'identifie pas à l'héroïne, mais a plutôt un désir de la contrôler et de s'en occuper. Dans le jeu *Tomb Raider : Angel of Darkness* (Core Design, 2003), les joueu-rs-ses ont la possibilité de brièvement contrôler un personnage masculin. Mikula remarque que sur les forums d'Eidos<sup>13</sup>, de nombreux joueurs se plaignent de jouer avec ce personnage masculin et préfèrent regarder et objectifier Lara.

Si l'on veut comprendre l'implication politique que possède Lara, plutôt que de se tourner vers ses créateurs, il faut observer la manière dont les joueu-rs-ses l'utilisent. Comme l'orientation sexuelle de Lara Croft est inconnue dans les jeux, de nombreuses *fanfiction* et *artworks* exploitent les idées individuelles des joueu-rs-ses sur les possibilités d'orientations sexuelles et d'identités de genre de l'héroïne. La fameuse « Nude Raider Patch » offre une

---

<sup>13</sup> Le lien internet vers les forums d'Eidos où ont eu lieu les discussions que Mikula rapporte n'est plus disponible.



interprétation du personnage, mais d'autres joueu-rs-ses ont manipulé ce *skin* afin de rendre Lara Croft transgenre. L'intérêt de l'héroïne réside, d'après Mikula, dans sa nature multidimensionnelle. Il y a plusieurs Lara, et plusieurs interprétations peuvent être faites. Elle est à la fois un objet sexuel, une image positive, *drag queen*, dominatrice, *queer babe*, et beaucoup d'autres choses.

Dans son article « Lara's Lethal and Loaded Mission : Transposing Reproduction and Destruction », Claudia Herbst (2004) croit que le corps de Lara, représenté à la fois de manière érotisée et violente, représente une nouvelle image de l'héroïne. L'auteure affirme que la question du genre est inévitable lorsqu'on parle de l'héroïne de *Tomb Raider*, puisqu'elle est un personnage féminin dans un univers vidéoludique typiquement masculin. Son comportement masculin et son apparence féminine font en sorte que plusieurs interprétations du personnage sont possibles :

The amount and range of attention Lara Croft has received is an indication that she exemplifies more than a visual phenomenon or a fleeting trend in the representation of the female. Lara's role outside of the erotic and violent spectacle she provides for the sake of entertainment is worth investigating as her internationally recognized and discussed presence suggests a greater cultural relevance than thus far acknowledged." (Herbst 2004, p. 23)

Pour Herbst, Lara Croft et d'autres héroïnes d'action annoncent un changement de direction quant à la définition du genre, du pouvoir et de la technologie. Lors de sa création, Lara avait une fiche biographique assez détaillée : on pouvait connaître sa date et son lieu de naissance, son groupe sanguin, ses habiletés avec des armes précises et ses passe-temps. Elle vient d'une famille aristocrate et a pu aller dans une école prestigieuse en Suisse, ce qui lui a permis d'acquérir une culture générale assez impressionnante, elle parle plusieurs langues, elle est une bonne cuisinière, elle aime travailler avec les enfants défavorisés et elle possède un diplôme en couture<sup>14</sup>. Lara présentait, lors de sa création, des traits de personnalité plus doux, plus féminins, qui se font peu à peu remplacer par des habiletés au combat. C'est cette image, Lara Croft

---

<sup>14</sup> Toutes ces informations, d'après Herbst, sont issues d'un entretien avec le créateur de Lara, Toby Gard. Toutefois, le site internet qui a publié ladite entrevue n'est plus disponible. Une seconde référence pour ces informations, qui évoque les paroles de Gard, n'est pas accessible non plus.

puissante et combattante, qui continue à circuler dans plusieurs médias, combinée à celle d'une héroïne érotisée. Plusieurs publicités, sans lien apparent avec les jeux vidéo, exploitent ouvertement le corps virtuel de Lara afin d'en faire un *sexe-symbole*, et les fans poussent à l'extrême cette image, notamment avec la « Nude Raider Patch », faisant perdurer la symbolique de l'héroïne érotisée.

Herbst utilise la théorie de Mulvey sur le regard (vue dans le premier chapitre du mémoire) pour affirmer que Lara a été conçue pour le plaisir masculin, qu'elle reflète les fantasmes masculins hétérosexuels. D'un côté, ses aptitudes au combat la masculinisent à l'extrême, alors que d'un autre, son corps exsude la sexualité, la « pin-up girl par excellence » (Herbst 2004, p. 26). Le corps virtuel de Lara, au lieu de représenter un corps cyborg sur lequel aucune marque de genre ne serait inscrite sur le corps, comme l'aurait souhaité Haraway dans son *Manifest Cyborg*, se retrouve démesurément féminin, sans contraintes biologiques :

Not only is Lara subject to total control, the virtual space in which she was created allows for an entirely fantasy-based design as the virtual body can take on any proportions and abilities unhindered by the limitation nature presents. (Herbst 2004, p.27)

L'auteure croit que le cas de Lara est à étudier non pas parce qu'elle offre une nouvelle version des « femmes fortes », mais plutôt parce qu'elle représente une version extrême de ces personnages féminins actifs : sans peur, agressive, mais également hypersexualisée comme aucune ne l'a jamais été avant elle (Herbst 2004, p. 28). L'image de Lara se retrouve à la limite de la pornographie, et sa silhouette fine et ses bottes évoquent la figure de la dominatrice. Au lieu de condamner son hypersexualisation, les jeux *Tomb Raider* semblent au contraire glorifier son corps, démontrant qu'il est nécessaire pour vaincre, qu'il est puissant parce qu'il est sexualisé. La nouvelle image des femmes forte que Lara véhicule se prolifère rapidement, sa popularité en est la preuve.

L'article « *Take That, Bitches!* » *Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives*, d'Esther MacCallum-Stewart (2014) se concentre sur le *reboot* des *Tomb Raider* afin de nuancer les critiques du personnage. Plusieurs ouvrages mentionnent le cas de Lara Croft, notamment le livre *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games* (2008), où Cassel et

Jenkins affirment que Lara est un mauvais modèle féminin. Quelques critiques positives existent également, comme l'article de Kennedy, vu précédemment, qui croit que l'héroïne de *Tomb Raider* représente une possibilité de subversion. Toutefois, tous refusent d'admettre que le potentiel féministe de Lara se fait grâce à son corps, et non malgré lui. Son apparence est constamment utilisée contre elle. Les articles comme celui de Carr (2002) soulignent son corps objectifié, sans voir le potentiel positif que celui-ci peut avoir. Carr affirme justement que le problème de Lara provient du fait qu'elle est née dans un espace masculin (la culture vidéoludique) et qu'elle est célèbre grâce à son corps désirable selon les normes masculines hétérosexuelles. Quelques théoriciens (Aarseth 2004) affirment, au contraire, que le corps de Lara n'a aucune importance. MacCallum-Stewart réfute par ailleurs les propos d'Aarseth, qui croit que le corps de Lara ne compte pas. Au contraire, selon l'auteure, son corps est important, ne serait-ce qu'à la quantité d'encre (virtuelle et réelle) qu'il a fait couler, dans les communautés universitaires et journalistiques. Par ailleurs, les apparitions de Lara dans d'autres médias (films, publicités, etc.) encouragent l'idée que l'héroïne devrait être vue comme un objet de désir. Par exemple, lors des tournages des films *Tomb Raider*, la poitrine d'Angelina Jolie, l'actrice incarnant Lara Croft au grand écran, a été augmentée artificiellement.

MacCallum-Stewart se demande si Lara est aussi mauvaise et peu nuancée que les textes précédents l'affirment. « Positioning Lara as our enemy -- all genders, all sexualities -seems disturbingly like placing her as a moral and sexual compass that refutes sexuality, conflates it with gender, and denies the potential nuances of a truly gendered investigative response » (MacCallum-Stewart 2014). Une analyse du nouveau jeu *Tomb Raider* (Crystal Dynamix, 2013) permet de poser un regard plus nuancé sur l'héroïne. Ce jeu remonte aux origines de l'héroïne et l'on voit sa transformation de jeune femme en détresse à une femme confiante, qui se retrouve responsable d'une équipe qu'elle doit garder en vie. Elle est un personnage plus complexe, plus émotive que dans les premiers jeux, où elle était stoïque. Son corps a aussi changé : elle est athlétique et presque filiforme, puisque sa poitrine a diminué. Grâce à la technologie du jeu, ses expressions faciales sont plus nuancées — elle semble souvent en détresse. Lara demeure quand même un personnage sexualisé : elle est construite pour être regardée (et jouée) et elle s'inscrit encore dans les normes de beauté grâce à son visage symétrique et sa silhouette athlétique qui reste féminine. MacCallum-Stewart croit tout de même que Lara demeure un personnage

féminin important, puisque les fans l'apprécient grandement et qu'elle est le personnage du jeu par défaut.

Refiguring Lara as simply another gaming icon has important ramifications for the ways in which gender, and feminist argument, are consumed and produced within gaming discussion, and whilst she remains an important figure of debate, it is time to truly look beyond her and towards the more nuanced discussions that she has enabled. (MacCallum-Stewart 2014)

Contrairement à d'autres jeux, qui permettent de choisir le sexe de l'avatar, les joueurs n'ont pas le choix d'incarner un corps féminin. MacCallum-Stewart en appelle donc à nuancer les discours autour de Lara Croft.

Alexis Blanchet (2015), dans « Mais qui êtes-vous, Madame Croft ? Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique », cherche à comprendre les interprétations multiples de Lara Croft grâce à sa dimension plurimédiatique. L'article veut montrer « comment l'identité de Lara Croft est une co-construction par différents agents qui œuvrent simultanément à la définition du personnage et au développement de l'univers fictionnel qui lui est associé » (Blanchet 2015, p. 38). Après avoir retracé la genèse de l'héroïne et ses apparitions dans plusieurs médias, Blanchet remarque que la figure de Lara a été prêtée à plusieurs annonceurs publicitaires, comme *McDonald's* et *Nike*, sans aucun lien avec la série de jeux vidéo. Trois traitements différents de l'héroïne sont proposés dans le contenu des publicités : Lara peut par exemple apparaître dans une annonce qui conserve la diégèse des *Tomb Raider*, comme c'est le cas dans le spot publicitaire *Seat*, qui met en scène Lara dans un véhicule, et qui pourrait se faire passer pour une cinématique du jeu. D'autres publicités jouent sur les codes des jeux *Tomb Raider*, comme l'annonce de *Visa*, où l'actrice Sofia Vergara incarne Lara Croft et effectue les mêmes gestes que l'héroïne virtuelle qui apparaît simultanément sur un téléviseur. Les deux Lara enchaînent des actions que l'on retrouve dans les jeux *Tomb Raider*. Finalement, le troisième traitement met en scène les rapports entre Lara Croft et le joueur masculin : « le contrôle du joueur sur l'avatar, rapports de séduction ou rapports de force » (Blanchet 2015, p. 43). L'accent est alors mis sur le corps de Lara, sur le plaisir de contrôler l'avatar féminin. Blanchet se tourne ensuite vers les détournements et reprises du personnage. La culture participative se réapproprie Lara Croft, mais fait rarement abstraction de son corps érotisé ou de

sa sexualité. Entre les détournements parodiques des cinématiques utilisant des bruitages évocateurs du jeu (cris et soupirs), les productions graphiques, les films érotiques et pornographiques, le fantasme du corps de Lara se retrouve sur de nombreux supports. « Le nombre de reprises ajoute au quotient multiplicateur des représentations du personnage et, par conséquent, à ses réceptions possibles par le public » (Blanchet 2015., p. 45).

Blanchet reprend de multiples interprétations et questionnements d'auteurs universitaires sur Lara Croft. Kennedy (2002) croit qu'il y a autant d'interprétations possibles du personnage de Lara Croft qu'il y a de lectures des jeux vidéo. Pour démontrer que le corps sexualisé de Lara n'a pas d'importance, Simons (2007) affirme que les jeux vidéo se focalisent sur la maîtrise de soi et l'exploration d'un monde externe plutôt que sur l'exploration des relations interpersonnelles. L'avatar devient un véhicule transparent sur lequel les joueurs se projettent les buts, les compétences et les expériences. De plus, l'avatar n'est que peu caractérisé émotionnellement et psychologiquement (Simons 2007). Aarseth abonde dans le même sens que Simons en déclarant: « When I play, I don't even see her body, but see through it and past it » (Aarseth 2004, p. 48). L'avatar sert de prétexte au jeu plutôt qu'objet à contempler. Pour Blanchet, le corps de Lara Croft serait alors un phénomène connu principalement grâce à l'exploitation plurimédiatique qui l'utilise et le sexualise à outrance, plutôt que directement dans les textes vidéoludiques. Les péritextes (comme les boîtiers et les notices) et les paratextes (comme les bandes dessinées, les films et les publicités) exposent le corps, qui est plus souvent soumis au regard masculin hors des jeux vidéo que dans les jeux. Il faut donc se tourner vers la réception pour comprendre le personnage de Lara Croft. L'héroïne est une « figure typique de la fiction industrielle qui se prête à des traitements et des interprétations différentes et parfois diamétralement opposées » (Blanchet 2015, p. 51). À la fois aventurière, femme fatale, objet sexuel et héroïne, Lara Croft multiplie les discours sur les genres et stimule les différentes lectures du personnage.

On peut ainsi voir que les lectures autour du personnage de Lara sont diverses, mais qu'elles soulèvent toutes la contradiction entre son corps sexualisé et sa puissance d'action. Lara s'inscrit dans le cadre théorique de la figure de l'héroïne théorisée par Brown, qui peut également être repris pour analyser d'autres protagonistes féminins de jeux vidéo.

## 2.3. La figure de l'héroïne d'action

Si l'on exclut les recherches sur Lara Croft, quelques rares études vont en profondeur afin d'analyser d'autres personnages féminins, dont la recherche de Grimes (2003). Grimes étudie trois héroïnes provenant des jeux *Metroid Prime* (Retro Studio, 2002), *Resident Evil* (Capcom, 2002) et *Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002), qui défient les rôles de genre traditionnels et conclut la possibilité d'une corrélation entre l'apparence visuelle du personnage et les stéréotypes de genre au niveau narratif :

The more sexualized the character is visually (i.e., physical appearance), the more her character adheres to and is submitted to stereotypical notions about gender roles and ideals. At one end of the spectrum is Samus, completely encased in body-armor and almost entirely free of gender stereotypes, while at the other end we find Jill, whose exaggerated physical attributes and sexuality coincide with instances of male dominance and male physical abuse. (Grimes 2014)

Analyser un personnage féminin en faisant des liens approfondis entre l'image et le récit du jeu demeure rare et apporte une piste intéressante d'analyse, en n'excluant pas d'emblée les protagonistes sexualisées et en les considérant tout de même comme des personnages féminins positifs. Les notions « actif » et « passif », pour reprendre les termes de Mulvey, ne sont pas suffisantes, non plus, pour décrire les femmes de jeux vidéo. Un cadre théorique qui s'articule autour de la figure de l'héroïne d'action dans les jeux vidéo semble alors pertinent pour faire des analyses qualitatives des protagonistes féminins.

### 2.3.1. Héroïne d'action et performance de genre

La figure de l'héroïne d'action naît dans un univers de masculinité militarisée. S'inspirant du cinéma, des séries télévisées et des bandes dessinées, l'héroïne d'action apparaît également dans les jeux vidéo, en particulier depuis quelques années. L'héroïne d'action a toutefois une nature ambiguë : bien qu'elle se trouve à des années-lumière du personnage féminin passif de la demoiselle en détresse, elle perpétue des idéaux de beauté et de féminité mis en place par la société patriarcale (Inness 2004 ; Brown 2011). Même si elle est forte physiquement et émotionnellement, intelligente, et en contrôle de sa destinée, elle correspond aux canons de beauté conventionnels en plus d'être objectifiée et fétichisée par le regard masculin sexualisant (Mulvey 1993). Bien que les protagonistes féminins dans des œuvres d'action soient rares, ces personnages féminins s'inscrivent dans une riche lignée de personnages :

The modern action heroine has an interesting lineage. She is built upon the foundation of such diverse precedents as the female sleuths in the writings of Agatha Christie and Dorothy Sayers, the femme fatales of the 1930s and 1940s film noir, the spunky tomboys of 1950s teen films, and the leather-clad mod heroines of 1960s television programs like *The Avengers* and *Honey West*. In the 1970s it was the vengeful heroine of blaxploitation films like *Coffy* (1973) and *Cleopatra Jones* (1973) and the sexy television detectives of *Charlie's Angels* and *Police Woman*. (Brown 2011, p. 6)

L'héroïne d'action devient populaire au cinéma et à la télévision dans les années 1980 et 1990 (on peut penser à Ripley, de la franchise *Alien*, Xena et Buffy, des séries télévisées éponymes, ou encore Dana Scully de la série *X-Files*), et taille peu à peu sa place dans les jeux vidéo, en particulier depuis quelques années avec des protagonistes telles que Lightning (*Final Fantasy XIII*, Square Enix 2009), Shepard (*Mass Effect*, BioWare, 2007), Max (*Life is Strange*, Dontnod Entertainment, 2015) ou encore Aurora (*Child of Light*, Ubisoft, 2014). L'héroïne reste néanmoins assez rare, peu importe le médium, pour que la presse et les fans soulignent à chaque fois son existence, en la qualifiant de femme forte, par exemple. Il est intéressant de se pencher sur la nature ambiguë et contradictoire de l'héroïne d'action. Elle possède plusieurs significations pour les spectateurs-rices et joueurs-ses et il est facile de faire plusieurs lectures différentes d'une même héroïne. Pour Bordo (1993), la subversion du genre n'est pas quelque chose qui se trouve dans le texte, mais qui se situe plutôt dans sa lecture. D'un côté, on peut voir l'héroïne comme une manière de rendre les films d'action féministes en jouant avec les perceptions culturelles des genres, mais d'un autre côté, ce n'est qu'une façon d'ajouter « des seins et des fesses » dans les films d'action afin de satisfaire un public masculin hétérosexuel. Ces lectures différentes contribuent aux doutes et questionnements des critiques féministes. La nature contradictoire de l'héroïne d'action fait en sorte qu'elle perpétue les idéaux de beauté et de sexualité féminine. Même si elle est active, elle n'échappe pas à au regard sexualisant. « No matter how progressive action heroines may be, they still operate from within a system better prepared to exploit women's look than celebrate their achievements » (Brown 2011, p. 13). Malgré la fétichisation genrée et culturelle, Brown soutient que l'héroïne a tout de même le potentiel d'être une figure progressiste. Le binôme manichéen du « bon ou mauvais » modèle féminin est trop simple pour parler de l'héroïne d'action moderne. Nous allons plutôt faire un

portrait des aspects plus et moins progressistes de l'héroïne, afin de comprendre son ambivalence.

### **2.3.2. L'héroïne d'action comme figure sexualisée**

Tout en étant une figure progressiste, le corps fétichisé de l'héroïne est créé pour exploiter et contenir les peurs masculines de la sexualité féminine, à une époque où le privilège masculin est perçu par beaucoup d'hommes comme étant en déclin (Brown 2011, p. 65). Sous l'aspect progressiste de l'héroïne d'action se cache une pensée plus conservatrice qui rassure les hommes dans leurs rôles dominants :

Indeed, it is her ability to run, fight, shoot, drive, solve problems, and generally kick-ass that unites these women as atypical female characters in the first place. Though these narratives present this strong image as the real woman, it is no less a fantasy construction than is the uber-tough male action hero. It is the fetishized active heroine, her most common form, that best fits the literal usage of 'phallic woman' as a description of 'a woman with allegedly masculine character traits'. (Brown 2011, p. 73)

Comme l'héroïne revêt un rôle traditionnellement associé aux hommes, il faut la sexualiser afin qu'elle ne représente pas une menace, qu'elle ne « vole » pas le rôle des hommes, et qu'elle n'endosse pas totalement les traits masculins. On peut remarquer le corps érotisé de l'héroïne dans plusieurs médias : Wonder Woman, l'héroïne des bandes dessinées de *DC Comics*, Xena de la série télévisée éponyme, ou encore le personnage joué par Halle Berry dans *Catwoman* (2004) ne sont que quelques exemples flagrants parmi tant d'autres. L'héroïne est un exemple de fétichisation afin de contrôler la sexualité féminine. Au lieu de représenter une figure menaçante de la femme, l'héroïne, particulièrement de jeu vidéo, devient un jouet, qu'on peut contrôler à partir de chez soi, avec sa console de jeu par exemple, ou dans les mots de Brown, une « virtual babe » : « It is not just the association with technology that makes the virtual babe the new millennium's successor to the sexy cyborg, but the underlying fantasy of control and containment » (Brown 2011, p. 106). La femme virtuelle permet d'effacer la subjectivité



féminine, en particulier lorsqu'elle est créée par des designers masculins. Elle permet de contrôler un fantasme :

By controlling female characters as “feisty” and threatening as Lara Croft and other action heroines, by negating their assumption of subjectivity, male consumers can still enjoy a heterosexual and discriminatory fantasy of gender relations. This does not mean that other and more progressive readings of active heroines do not exist. Female and queer pleasures of identification with strong ass-kicking women are an undeniable part of their appeal, as is cross-gender identification accepting of changing female roles and less sexist stereotypes. (Brown 2011, p.117)

Comme le mentionne Brown, l'héroïne est sexualisée afin de satisfaire un public masculin hétérosexuel, mais elle a un potentiel subversif, notamment lorsque ce spectateur masculin s'identifie au personnage féminin. Il est possible de faire une seconde lecture de la figure de l'héroïne, en la voyant comme un personnage subversif.

### **2.3.3. L'héroïne d'action comme personnage féminin subversif**

L'héroïne d'action peut être vue comme un personnage féminin subversif, car elle ne correspond pas aux rôles traditionnels passifs. Elle contrôle le récit et sa destinée, elle prend ses propres décisions et elle combat ses propres batailles. Intelligente, forte physiquement et émotionnellement, elle représente un idéal héroïque avec lequel les spectateurs — ou, dans le cas des jeux vidéo, les joueurs — s'identifient. Dans ses ouvrages *Performative Acts and Gender Constitution : An Essay in Phenomenology and Feminist Theory* (1988) et *Trouble dans le genre* (2005), Butler avance l'idée que le genre et le sexe sont des constructions sociales. Selon elle, l'identité sexuée d'un individu est construite à travers les structures de genres et se manifeste dans les actions, le comportement et le langage. La reproduction des conventions de genre se fait donc via l'interaction entre les corps qui performant ces actions et ces comportements pour se conformer aux attentes de la société. Ainsi, le genre n'existe qu'à travers les performances des sujets sociaux et serait source d'oppression. Toutefois, pour Butler, deux types de performances de genre existent, la performance « ordinaire » et la performance « parodique » :

[i]l ne faut donc pas confondre la performance « ordinaire » du genre avec la performance « parodique » du genre ayant lieu lorsqu'une personne imite

intentionnellement les conventions de genre de manière exagérée. Même si l'une et l'autre des performances consistent à reproduire des pratiques corporelles culturellement valorisées, la performance « ordinaire » du genre contribue à naturaliser ces pratiques corporelles, alors que la performance « parodique » du genre est susceptible de mettre en évidence leur artificialité (Trépanier-Jobin 2013, p. 199).

Performer autre chose que les conventions de son genre d'appartenance ou performer les conventions de genre du sexe opposé de manière exagérée (comme le font les drag queens ou les drag kings) ouvrirait la porte à une subversion de l'identité sexuée. Pour Butler, « [e]n imitant le genre, le drag révèle implicitement la structure imitative du genre lui-même — ainsi que sa contingence » (Butler, 2005, p. 261). L'imitation amplifiée d'un genre, et le mélange des attributs féminins et masculins sur un même corps dévoilent l'artificialité des genres (Trépanier-Jobin 2013). D'après Trépanier-Jobin, les espaces numériques offrent la possibilité de modeler les corps des avatars avec une liberté partielle, sans toutefois totalement échapper aux conventions de genre : les joueuses et joueurs sont contraints, jusque dans une certaine mesure, à performer les normes de genres conventionnels liés à leur avatar. Toutefois, il est également possible de performer le genre de manière parodique. Ces performances parodiques sont une forme de performance alternative, « réalisées par des avatars dont la physionomie s'éloigne des modèles dominants, dont les attributs ne correspondent pas à leur sexe d'appartenance ou dont l'imitation exagérée des conventions de genre, met[tent] en évidence l'artificialité de leur performance » (Trépanier-Jobin 2013, p. 219).

L'héroïne, qui n'accepte pas de jouer un rôle passif, subvertit les rôles genrés traditionnels du cinéma et des jeux vidéo. L'*action*, en tant que genre cinématographique et vidéoludique, a été presque exclusivement un espace masculin, dans lequel les questions sur la sexualité et l'identité genrée se sont imposées avec un point de vue masculin, (Brown, 2011). D'un autre point de vue, bien que le regard demeure fétichisant, offrir un spectacle visuel ne serait pas nécessairement mauvais.

More Foucauldian than Freudian, [the spectacle] suggests that visual power flows in multiple directions and that the position of spectacle isn't entirely one of weakness. Because public power is predicated largely on visibility, men have traditionally understood the need to secure their power not only by looking - but by being seen - or rather by fashioning, as author, a spectacle of themselves. Already

bound in a web of visual power, women might begin to renegotiate its terms... by utilizing the power already invested in us as image, we might begin to negate our own 'invisibility' in the public sphere. (Rowe Karelyn 2003, p. 254-255)

Comme le dit Rowe Karelyn, on peut contrôler le processus de s'offrir en spectacle et en faire un acte de pouvoir. Le corps féminin en spectacle peut aussi être lu comme possédant le pouvoir, s'il est en contrôle de sa propre image et s'il est fonctionnel. Pour Heineken (2003, p. 27), le corps est à la fois produit et processus : offert au regard masculin, il n'en demeure pas moins actif et dangereux. L'héroïne s'empare et possède des signes emblématiques de la masculinité : le fusil — représentant le pouvoir phallique — et les muscles, ou la force physique. Comme le dit Brown, c'est la « quincaillerie » des armes ou la « fermeté » des corps masculins que l'héroïne d'action s'approprie :

The intimate linkage of these possessions in determining role classification for the action heroine is clear in the press' labeling them "hardware" (guns) and "hardbody" (muscles) heroines. The repetitive use of "hard" in describing the heroine emphasizes the removal of the "soft" (read: feminine) qualities. It also indicates the symbolic phallicization of the actress, the hard flesh of the body, and the hard barrel of the gun being usurped and appropriated from the male domain. Both guns and muscles can be seen to empower women in ways that have, until recently, been solely masculine. (Brown 2001, p. 30)

La musculature est le « signe du pouvoir naturel et phallique » (Dyer 1982, p. 63), et les muscles symbolisent « le pouvoir masculin comme force physique, codifiant l'essentialisme de la différence sexuelle » (Bordo 1993, p. 193). L'héroïne s'approprie ces codes, en utilisant sa force brute, en excellant en arts martiaux ou en maniant le fusil, par exemple. Toutefois, elle se doit de conserver un juste équilibre entre la féminité et la masculinité, et compenser le vol de la masculinité en accentuant son attitude féminine. En supposant une audience hétérosexuelle principalement masculine, où les hommes peuvent être inconfortables devant toute apparence d'érotisme masculin qui pourrait être perçue comme de l'homoérotisme, et qui recherche des femmes à la beauté conventionnelle pour être objet de leur regard fétichisant, l'héroïne peut-elle être complètement masculinisée ? Les films tentent d'établir l'hétérosexualité du personnage féminin, ou du moins lui donner un instinct maternel. D'un autre côté, elle ne peut pas posséder un certain type de féminité (être innocente, mignonne, conciliante, par exemple), puisque dans l'univers des films d'action, être maniérée est être féminine, et être féminine est perçu comme faible (Brown, 2011). L'héroïne peut néanmoins se servir de sa féminité à son

avantage, dans le but de leurrer ses ennemis. L'héroïne qui s'approprie les codes féminins exploite volontairement la perception de la faiblesse féminine et met en doute la validité de la binarité des genres en prenant plaisir à renverser et dépasser les rôles de genre (Brown 2011, p. 37). Prenant Ripley, de la franchise *Alien*, en exemple, l'auteur affirme que l'héroïne dépasse la dichotomie restrictive du genre. Elle ne fonctionne pas en termes de « masculin » ou « féminin », mais plutôt comme personnage transcendent et progressif. L'héroïne d'action n'est pas transgressive parce qu'elle opère hors des restrictions de genre, mais plutôt parce qu'elle chevauche les deux côtés des genres. Elle est à la fois sujet et objet, femme forte et objet sexuel (Brown 2011). Le fait que les héroïnes possèdent un corps aux attributs féminins amplifiés n'est pas étonnant, si l'on prend en compte l'accent mis sur le physique idéal dans les univers de superhéros :

The progressive impact of action heroines is not that they can enact masculinity [...] nor that they can be effectively masculinized [...], it is that in every case they combine femininity and masculinity. The surface bodily differences that symbolize these characters as male or female are ultimately revealed as nothing but symbols. (Brown 2011, p. 55).

Le potentiel subversif de l'héroïne se trouverait plutôt dans sa propre contradiction : assumer une position de pouvoir tout en étant un *sex-symbol*. Elle représente une moquerie des présomptions masculines et démontre que même une héroïne stéréotypée peut être autonome et puissante.

## 2.4. Résumé du chapitre

On constate un désir de l'industrie vidéoludique d'inclure les femmes, en tentant par exemple d'intégrer des protagonistes féminins dans les jeux. Ces femmes, comme Lara Croft, Samus et Bayonetta sont souvent sexualisées, mais elles demeurent des figures importantes des jeux vidéo : elles sont déjà subversives en endossant des rôles typiquement associés aux personnages masculins. Parler uniquement de leur représentation visuelle n'est pas suffisant pour étudier et qualifier ces personnages, il faut plutôt les étudier dans leur rapport avec la narration. La figure de l'héroïne d'action nous permet d'analyser les personnages féminins principaux : à la fois sexualisées et actives, elles représentent une manière de créer des rôles

subversifs et diversifiés. Le prochain chapitre se concentrera à mieux comprendre la figure de l'héroïne d'action et analysera des figures populaires des jeux vidéo AAA : Bayonetta (*Bayonetta* et *Bayonetta 2*, Platinum Games, 2009 et 2014), Shepard (série *Mass Effect*, BioWare, 2007 pour le premier titre) et Aurora (*Child of Light*, Ubisoft 2014). Alors que la première héroïne est bien campée dans la figure de l'héroïne d'action, les deux dernières annoncent une transformation de cet archétype en se défaisant, en quelque sorte, du regard masculin. Elles présentent des figures féminines alternatives, plus subversives que Lara Croft et Bayonetta.

### 3. Analyse de jeux : Portraits de l'héroïne d'action

Plutôt que d'étudier des héroïnes emblématiques des jeux vidéo, comme Samus Aran (série *Metroid*, Nintendo, depuis 1986) ou encore Jill Valentine (série *Resident Evil*, Capcom, depuis 1996), il nous paraissait intéressant de se tourner vers des figures plus récentes. Les trois protagonistes que nous analyserons sont toutes issues de grosses compagnies de jeux vidéo, qui baignent dans la culture de la masculinité militarisée et qui ont l'habitude d'user de stéréotypes de genre pour leurs personnages féminins. Chacune des héroïnes nous permettra d'apporter des nuances à la théorie de Brown. Bayonetta est puissante, mais sexualisée à l'extrême. FemShep et Aurora amorcent un bouleversement de la figure de l'héroïne, en présentant soit une nouvelle forme de féminité, soit un écosystème diversifié. Nous verrons ainsi comment utiliser la figure de l'héroïne d'action de Brown, tout en allant au-delà des recherches réalisées jusqu'à présent concernant les protagonistes féminins de jeux vidéo.

#### 3.1. Bayonetta (*Bayonetta* et *Bayonetta 2*)

*Bayonetta* (Platinum Games, 2009) et *Bayonetta 2* (Platinum Games, 2014)<sup>15</sup> sont des jeux vidéo d'action de type *beat-em-all*<sup>16</sup>. On y incarne le personnage de Bayonetta, une sorcière qui cherche à retrouver sa mémoire, dans un monde divisé entre les Sorcières Umbra (*Umbra Witches*), maintenant presque exterminées, et les Sages de Lumen (*Lumen Sages*). Étant une sorcière, Bayonetta peut manipuler la magie grâce à ses cheveux. Elle peut ainsi se transformer en animaux, ou invoquer des démons. Sa méthode de combat de prédilection demeure toutefois ses quatre fusils.

---

<sup>15</sup> Les deux jeux de *Bayonetta* sont développés par une compagnie japonaise, et les jeux sont tout d'abord sortis au Japon avant d'arriver en Amérique du Nord. Toutefois, l'analyse des jeux sera faite dans une perspective occidentale.

<sup>16</sup> Les jeux *beat-them-all* sont des jeux d'action, où le personnage jouable avance dans l'espace et doit tuer les ennemis présents à l'écran afin de progresser dans le jeu.



Figure 18. Bayonetta de dos, image du boîtier du premier jeu de *Bayonetta*. On aperçoit ses fusils sur ses souliers qui servent de talons hauts

### 3.1.1. L'héroïne

Tout comme Lara Croft, Bayonetta incarne la figure de l'héroïne d'action à la fois attirante et active telle que théorisée par Brown. Personnage principal et jouable dans les deux jeux, Bayonetta est celle qui permet de faire avancer le récit et les joueurs suivent ses quêtes. Elle n'endosse pas de rôle passif : c'est elle qui décide de partir à la recherche de ses souvenirs (dans *Bayonetta*) et au secours de Jeanne (*Bayonetta 2*), plutôt que d'attendre de l'aide ou d'être elle-même en détresse. Bayonetta est dépeinte comme étant confiante et sans peur. Elle agit comme un homme, en se battant notamment avec des fusils. Elle flirte sans cesse, mais son apparence demeure très féminine. Elle nargue constamment ses ennemis, lors des combats, en lançant plusieurs répliques tranchantes et humoristiques visant à ridiculiser ces monstres. Ces insultes sont toutefois intéressantes, dans la mesure où elles ne font pas mention du sexe de l'héroïne. Bayonetta ne leur reproche jamais de « s'être fait battre par une femme ». Selon Brown, être féminin, dans les univers de films d'action — et par extension les univers vidéoludiques — c'est démontrer une faiblesse (2011, p. 38). Or, la féminité de Bayonetta est exhibée, mais pas discutée. Sa féminité n'est perçue à aucun moment comme une faiblesse. Elle

est une femme puissante, qui n'a pas à faire sa place, car elle est déjà respectée, peu importe son apparence. Puisqu'elle est un personnage puissant, elle combat seule la plupart du temps<sup>17</sup>. Elle est aux antipodes de la figure de la demoiselle en détresse qui doit se faire secourir par un homme. Bayonetta n'a besoin de se faire sauver qu'une seule fois, à la fin du premier jeu. Étant sous l'emprise de Jubileus, le *boss final*, l'héroïne perd conscience, mais est sauvée par Jeanne, une autre femme qui est également faite sous le modèle de l'héroïne d'action. Plutôt que dépeindre Bayonetta comme incompetente, cette action permet de mettre de l'avant une coopération et une solidarité féminine, pour ensuite montrer Bayonetta comme étant la seule personne qui est capable de détruire le boss final.

Même si Bayonetta est puissante et active, et donc masculinisée selon les théories de Brown, sa féminité n'est pas supprimée dans le récit. Plutôt que de tenter de cacher sa féminité au profit de la puissante, Bayonetta l'exhibe fièrement, dans son accoutrement et dans sa démarche. L'héroïne présente également un aspect maternel, ou du moins un instinct maternel, dans le récit. Lors du premier *Bayonetta*, la protagoniste rencontre une jeune fille, Cereza, qui croit qu'elle est sa mère (elle l'appelle constamment « Mommy »). Bien que réticente au début, prétextant qu'elle n'aime pas les enfants, Bayonetta s'attache rapidement à la petite fille, la protégeant constamment. Dans *Bayonetta 2*, le jeune Loki est celui qui fera office « d'enfant » de Bayonetta. Ce dernier est plus débrouillard que Cereza, puisqu'il peut combattre, mais cela n'empêchera pas Bayonetta de tenter de le protéger à tout moment. Dans les deux jeux, l'héroïne tente de se forger une carapace, en se moquant fréquemment des deux enfants, comme pour refuser son instinct maternel. Or, cette carapace est rapidement détruite, et la quête de Bayonetta est relayée au second plan : elle décide de protéger ces enfants avant tout, acceptant ainsi un rôle maternel (même si Cereza et Loki ne sont pas ses enfants).

Ainsi, Bayonetta incarne bien la binarité de l'héroïne. À la fois puissante et maternante, elle adopte des caractéristiques traditionnellement masculines et féminines. Elle n'est jamais sous-estimée par ses ennemis et par ses alliés. Dans ses rapports avec les personnages masculins, sa puissance et ses compétences ne sont jamais doutées. Ils ne tentent jamais de prendre le dessus sur Bayonetta, étant plutôt des alliés occasionnels. Par exemple, Enzo et Rodin sont deux hommes qui apparaissent principalement au début et à la fin des jeux, et qui donnent des

---

<sup>17</sup> Dans *Bayonetta 2*, on incarne brièvement Loki. Il devient alors le personnage qui combat, plutôt que Bayonetta.



informations à Bayonetta afin de l'aider dans ses recherches. Ils ne tentent pas de se montrer supérieurs, ou de prouver leur masculinité, croyant plutôt que Bayonetta est la plus puissante d'entre eux. Enzo est d'ailleurs ridiculisé à plusieurs reprises : l'héroïne se sert de lui, dans *Bayonetta 2*, comme serviteur portant ses nombreux achats et il se fait oublier lors d'une mission de sauvetage et ne réapparaît qu'à la fin du jeu. Le personnage de Luka, un peu plus présent que les autres personnages masculins, prouve aussi la puissance de Bayonetta. Journaliste, il enquête sur le mythe des sorcières Umbra et croit que son père a été assassiné par Bayonetta, 20 ans auparavant. Il tente alors de suivre l'héroïne afin de se venger, mais se retrouve à être passif. Lorsqu'il découvre des informations sur les sorcières Umbra, ou les monstres, l'héroïne a déjà une longueur d'avance sur lui. Comme les joueurs-ses suivent le récit de Bayonetta, ils sont également au courant de ces éléments et Luka est dépeint comme étant moins compétent que l'héroïne. De plus, c'est lui qui prend soin de Cereza pendant que Bayonetta combat les ennemis. Luka entretient aussi une relation de séduction avec l'héroïne. Il est montré à quelques reprises comme étant un charmeur de jeunes femmes. Pourtant, au lieu de tenir le rôle du séducteur avec Bayonetta, son rôle change et il devient maladroit. Il refuse d'admettre son attirance envers la protagoniste, mais il regarde constamment, sans pouvoir s'empêcher, le décolleté, les jambes ou les fesses de Bayonetta, qui ne semble pas s'en offusquer. Il fragmente le corps de l'héroïne à la manière du regard masculin de Mulvey. Malgré son désir de vengeance, il est sous le charme de l'héroïne, qui en profite pour lui faire des avances sexuelles, lui proposant notamment de « s'exercer à faire un enfant », ce qui met Luka dans l'embarras. Alors que la protagoniste est en contrôle de sa sexualité, Luka ne fait que subir les envies de Bayonetta et tente de supprimer, sans grand résultat, son désir. Dans cette relation, Luka est représenté comme étant plus émotif que Bayonetta, qui réussit à garder un contrôle, et qui est celle qui domine dans la relation.

L'univers du jeu célèbre les femmes puissantes et attirantes, en plus de se moquer par moments des hommes. Jeanne, la rivale puis l'amie de Bayonetta, est construite sur le même moule que la protagoniste : confiante, puissante, en contrôle, mais tout de même féminine. Les personnages masculins, quoique parfois ridiculisés, sont pour la plupart des alliés ponctuels et compétents, mais à un degré moindre que Bayonetta. Si l'héroïne semble présenter des attributs progressistes dans son rôle, son apparence sexualisée demeure tout de même problématique, parce qu'elle est abusive.

### 3.1.2. Représentation visuelle

Si Bayonetta est un personnage actif, elle n'en demeure pas moins hypersexualisée, selon les théories autour de la figure de l'héroïne d'action de Brown. Son physique est complètement conforme aux standards de beauté : d'apparence jeune, Bayonetta a de longues jambes, bonifiées grâce à des souliers à talons hauts, une taille mince, des courbes (moins exagérés que Lara) et de longs cheveux. Ses vêtements (en fait formés de ses cheveux) ne dévoilent pas énormément de peau, laissant principalement le dos à découvert, ainsi qu'une partie de la poitrine. Toutefois, son costume est totalement moulant, dévoilant les formes de son corps en entier. Les cheveux noirs de Bayonetta rendent ses vêtements lustrés, offrant une texture visuelle s'apparentant au cuir et au latex, des matériaux typiques de la mode sadomasochiste. Lors de la première cinématique de *Bayonetta*, l'héroïne est déguisée en religieuse, priant devant un cercueil. Malgré son costume (un voile qui couvre ses cheveux, et l'entièreté de son corps recouvert), qui représente habituellement l'humilité et la modestie, Bayonetta demeure sexualisée, encore une fois grâce aux habits moulants.

Le corps de Bayonetta est fait pour être désiré, comme nous le rappellent sans cesse les cinématiques et les séquences de combat. Il n'est pas rare de voir son corps en fragments, la caméra virtuelle montrant des plans de fesses, de taille, de seins et d'entrejambe. Dans l'une des cinématiques de *Bayonetta*, par exemple, l'héroïne cherche à attraper son fusil, accroché sur ses talons. Cette action donne l'occasion de montrer au ralenti et en détail les jambes de la protagoniste, qui effectue une danse aux allures sensuelles, ainsi qu'un gros plan sur son entrejambe. Le placement des fusils de Bayonetta sur ses souliers illustre bien la conception de la sexualité féminine comme arme de séduction pouvant mener l'homme à sa perte, puisque les fusils sont intégrés dans les chaussures à talons hauts, l'un des accessoires érotiques classiques dans l'imaginaire sexuel contemporain. Comme le mentionne Sarkeesian (2010), le placement des fusils sur les talons de l'héroïne est aussi une excuse pour montrer le corps fragmenté et sexualisé de Bayonetta, en particulier son entrejambe. Le parallèle se fait facilement avec le regard masculin de Mulvey : le corps fragmenté de Bayonetta contribue à son objectification. Les combats et les cinématiques sont parsemés de ce type de plan. *Bayonetta 2* continue sur la

lignée du premier jeu, en ayant plusieurs plans où le corps de l'héroïne est exposé pour le plaisir d'un supposé joueur masculin hétérosexuel. L'une des premières cinématiques montre Bayonetta dans une position qui rappelle fortement une relation sexuelle. La protagoniste se trouve à cheval sur un monstre, et rebondit en gémissant, pendant que la caméra virtuelle présente de gros plans sur ses fesses. La démarche de Bayonetta est aussi érotisée : l'héroïne se déhanche de manière exagérée, laissant voir ses fesses et ses hanches bouger de manière suggestive. Comme le démontre Sarkeesian dans sa vidéo sur le langage corporel dans les jeux vidéo (2016), les personnages masculins sont souvent animés de manière à ce que leur démarche soit naturelle, ou virile, alors que les personnages féminins sont animés comme si elles étaient dans un défilé de mode. Les hanches de Bayonetta se balancent en effet comme dans un défilé, aidées par ses hauts souliers, dans un but de créer une esthétique érotisante.



Figure 19. Exemple de plan de l'entrejambe de Bayonetta



Figure 20. Exemple de plan de l'entrejambe de Bayonetta

Il existe une séquence, après les crédits de la fin du premier jeu, qui ressemble à un vidéoclip musical. Nommé « Let's Dance, Boys », la séquence de trois minutes consiste à montrer Bayonetta qui danse de manière suggestive et énergique. Cette séquence, où l'expression « déhanchement » prend tout son sens, sort l'héroïne de la diégèse, n'ajoute en rien à l'histoire, et semble n'exister que dans le but de récompenser l'auditoire (présumé masculin hétérosexuel). La récompense est, encore une fois, l'exhibition du corps sexualisé de Bayonetta.

Tout comme son apparence, Bayonetta a un style de combat féminin et sexualisé. Elle utilise plusieurs symboles féminins, comme du rouge à lèvres, des fleurs et des papillons, afin de lancer des attaques. De plus, pour restaurer son énergie, Bayonetta doit sucer une sucette, geste fréquent dans les cinématiques, qui est fortement connoté sexuellement. Mais la sexualisation de l'héroïne la plus évidente vient de sa coiffure. Les cheveux de Bayonetta sont une cause de son érotisation, mais aussi de sa puissance. Source de sa magie, il est fréquent que l'héroïne se retrouve nue : elle utilise ses cheveux afin d'invoquer des démons, changer de costume, réciter des sorts. Elle utilise une caractéristique de sa féminité, ses longs cheveux, pour en faire une arme mortelle. Bayonetta est puissante justement grâce à sa féminité. On pourrait argumenter qu'elle est en contrôle de son apparence, que l'héroïne décide volontairement de se dévêtir, mais il faut prendre en compte qu'il s'agit d'un choix délibéré des concepteurs et designers<sup>18</sup> des jeux. De plus, la décision de dévêtir Bayonetta revient ultimement aux joueurs-plutôt qu'au personnage, puisqu'il s'agit d'une attaque qui n'est disponible que dans certaines séquences de jeu plutôt que dans le récit. Par son apparence hypersexualisée, Bayonetta pourrait se rapprocher de la figure de la *Bad Girl* de Brown (2011), une sorte de femme fatale ou de dominatrice<sup>19</sup>.

It is important to recognize that these Bad Girl bodies are presented as dangerous not just because they can fight or shoot, but *because* they are alluring. Being able to fight and shoot may make them tough, but it is this toughness combined with overt

---

<sup>18</sup> Hideki Kamiya, le producteur de *Bayonetta* reconnaît que le personnage est extrêmement érotisé. Il avoue même, en entrevue, qu'il a tenu à ce que Bayonetta soit sexualisée, lors de la conception du personnage (Ramsay 2009).

<sup>19</sup> La figure de la dominatrice n'est pas vue ici comme étant un fétiche sadomasochiste, mais plutôt comme étant un symbole complexe qui combine et exploite le pouvoir (physique et social) en lien avec le genre, qui utilise des symboles de la masculinité pour se moquer de la masculinité.

sexuality that makes them dangerous in a way male characters can never be. (Brown 2011, p. 57)

Pourtant, contrairement à la figure de la *Bad Girl* qui se sert de sa sexualité afin de leurrer et séduire les ennemis, Bayonetta aime juste s'exhiber, sans que cela n'ait une influence sur le déroulement du récit. Sa sexualisation n'est utile que lors des séquences de combat, où ses cheveux deviennent une source de puissance, mais cela n'a, au bout du compte, aucune incidence sur les événements de l'histoire ni sur la caractérisation du personnage. Bayonetta fait quelques apparitions dans d'autres médiums, où elle est dépourvue de développement narratif. Elle revêt donc une fonction d'objet, qui contraste avec son rôle dans la série de jeux.

### 3.1.3. Campagne publicitaire

La campagne publicitaire pour la sortie de *Bayonetta*, en 2009, a également tenté d'utiliser le corps sexualisé dans le but de vendre son produit (Sarkeesian, 2010). Des panneaux publicitaires étaient placés dans les stations de métro, au Japon, présentant l'héroïne couchée sur le ventre, dans une pose suggestive (Funk, 2009a et 2009b). Des cartons qui recouvraient son corps pouvaient se détacher. Sur ces cartons, on y voyait la jambe de Bayonetta, une trace de rouge à lèvres, un numéro de téléphone ainsi qu'un code à scanner. Une fois tous les cartons enlevés de Bayonetta sur le panneau publicitaire, l'héroïne se présentait aux passants, nue, ses cheveux cachant son buste et son postérieur. Cette campagne publicitaire s'inscrit encore, comme ce fût le cas avec Lara Croft, dans une optique de commoditisation et de vente du corps féminin afin d'émoustiller les présumés joueurs masculins hétérosexuels. Tout comme dans le jeu, Bayonetta est mise à nue, fragmentée, exhibée et objectifiée.

### 3.1.4. Possibilité de subversion ?

En plus d'être dans la série de jeux éponymes, Bayonetta apparaît en 2016 comme contenu téléchargeable dans le jeu *Super Smash Bros. for WiiU*. (Nintendo, 2014). L'héroïne est révélée être le dernier personnage à s'ajouter au jeu de combat, suite à un vote mondial où elle est arrivée première dans une liste de personnages que les joueu-rs-ses souhaitent voir dans *Super Smash Bros* (Rollins, 2015). La série *Super Smash Bros.* permet d'affronter en corps-à-

corps des personnages de divers jeux de Nintendo, dans des arènes. La trame narrative de ces jeux demeure simple. Ainsi, Bayonetta est confrontée à d'autres personnages, sans qu'aucun d'eux n'ait autres objectifs ou quête que gagner la partie. Bayonetta conserve les mêmes types d'attaques et la même apparence visuelle<sup>20</sup> sans avoir un aperçu plus profond de sa personnalité que ses répliques classiques à ses ennemis. En utilisant Bayonetta dans ce jeu de combat, les joueuses et les joueurs se retrouvent avec un corps sexy et puissant, comme dans la série originale, sans que le récit ne permette de présenter un aspect plus positif du personnage. Toutefois, probablement en raison du classement du jeu plus jeune que les deux *Bayonetta* cotés « Mature », le personnage est moins sexualisé que dans la série originale. On ne retrouve pas de plans de l'entrejambe ou des fesses de l'héroïne et il n'y a pas de danse inutile et suggestive. Bayonetta demeure féminine et attirante, mais de manière plus dosée.

Bayonetta représente bien la dualité de l'héroïne d'action : elle est à la fois active, confiante, puissante (des caractéristiques que l'on retrouve typiquement chez les personnages masculins dans les médias) et féminine et sexualisée. Bien que son rôle soit plus progressiste que de nombreuses femmes dans les jeux vidéo, puisqu'elle se trouve bien loin du stéréotype de la demoiselle en détresse, sa représentation visuelle est tellement exagérée qu'il est difficile de totalement qualifier ce personnage de progressiste ou subversif. Selon Coville (2015), toutefois, cette performance exagérée en est une qui rend visible les stéréotypes habituellement invisibilisés et qui met au jour le jeu vidéo comme technologie de genre (De Lauretis 2007). En effet, la théâtralité et l'artificialité de l'héroïne, par sa démarche, son accoutrement ou encore ses déhanchements, viennent dévoiler les mécanismes du dispositif qui participe à la circulation et à la construction des représentations de genres. Bien que la fétichisation de son corps ne mène pas généralement à la réflexion et que Bayonetta n'est exhibée que pour le plaisir des joueurs, l'héroïne semble se rendre compte des regards : elle prend souvent la pose pour la caméra virtuelle, en fixant le-la joueu-r-se). Pour Coville :

Même si le jeu *Bayonetta* ne propose pas une véritable analyse du *male gaze*, il inclut explicitement ce processus au cœur du jeu plutôt que d'en faire un élément

---

<sup>20</sup> Il est possible de choisir l'apparence de Bayonetta dans les deux jeux de la série, ce qui implique deux longueurs de cheveux et un costume légèrement différent. Le contenu téléchargeable offre aussi différentes couleurs de costumes.

structurant mais invisibilisé. Cette conscience donnée à l'héroïne tout comme l'exagération et la répétition de gestes et de clins d'œil semble désamorcer le regard possiblement objectivant ou érotique en rappelant sans cesse que ce qui se déroule est un spectacle, une performance, un jeu : d'ailleurs, l'héroïne indique souvent qu'elle s'amuse beaucoup. (2015, p. 63).

Ainsi, *Bayonetta* propose une héroïne virtuelle qui a conscience des regards posés sur elle, ce qui justifierait le regard masculin et l'objectification. Deux nuances sont à apporter aux propos de Coville. Si le personnage est en effet créé pour jouer et critiquer le *male gaze*, sa réception ne se fait pas nécessairement dans ce sens. Lorsqu'on s'aventure sur les forums de discussions sur les jeux *Bayonetta*, on constate rapidement que le nombre de joueu-rs-ses qui apprécient le personnage pour son attrait sexuel est plus grand que le nombre de joueu-rs-ses qui croient que l'héroïne critique le regard masculin. De plus, sa représentation visuelle demeure un choix créatif délibéré et non pas d'une volonté de l'héroïne, qui, étant virtuelle, n'a pas réellement conscience de son objectification. Ce choix créatif n'ajoute en rien au déroulement du récit, et n'existe qu'à cause de décisions de marketing, comme la campagne publicitaire autour du jeu permet de constater.

### **3.1.5. Bayonetta : Une héroïne d'action à l'extrême**

Bayonetta s'inscrit bien dans la figure de l'héroïne d'action : la sexualisation de son corps est constante, mais la puissance du personnage est largement démontrée dans le jeu. Son érotisation est toutefois poussée à l'extrême, ce qui peut emmener des questionnements quant à son potentiel subversif. Toutefois, il est possible que l'héroïne puisse se faire approprier, dans des communautés queer ou trans, par exemple, afin de la voir comme un modèle positif. On peut se questionner sur l'apport d'une héroïne qui se sert de l'hypersexualisation pour passer un message qui ne serait pas perçu par tous les joueurs. Le changement du paradigme de l'héroïne sexualisée vers des figures plus nuancées serait peut-être plus efficace. Les deux prochaines héroïnes analysées présentent ce changement, en partie grâce à la réception des joueurs (*Mass Effect*) ou grâce à l'équipe de création diversifiée (*Child of Light*).

## 3.2. FemShep (*Mass Effect*)

### 3.2.1. L'héroïne

La série *Mass Effect* de BioWare a beaucoup fait parler d'elle, notamment en raison de l'impact considérable des choix des joueur-ses sur le déroulement de l'intrigue dans le jeu. Cette trilogie de science-fiction, parue entre 2007 et 2012, permet aux joueur-ses de sélectionner le genre du personnage principal, en optant pour l'avatar Jane Shepard (que les fans appellent affectueusement FemShep) ou John Shepard (parfois surnommé BroShep), afin de sauver la galaxie d'une menace extra-terrestre voulant éliminer toute trace de vie. Ce mélange de jeu de tir à la troisième personne et de jeu de rôle donne également la possibilité de choisir la classe à laquelle son personnage appartient (soldat, technicien, infiltrateur, etc.), en plus de personnaliser légèrement son apparence.

En 2012, BioWare a publié des statistiques montrant les différentes façons dont le jeu a été joué, les choix que les joueur-ses ont fait à quelques moments clés (sauver ou tuer la reine d'une espèce insectoïde qui signifiera leur extermination dans toute la galaxie ou encore devoir sacrifier un membre de son équipage pour en sauver un autre, par exemple), le pourcentage d'entre eux ayant choisi le parcours moral « Paragon » (conciliant, loyal, diplomate, etc.) ou « Renegade » (brutal, intransigeant, etc.), ainsi que plusieurs autres choix. On peut ainsi constater que seulement 18 % des joueur-ses ont choisi d'utiliser FemShep plutôt que l'avatar masculin. Dans les forums de discussion et les articles journalistiques, on remarque pourtant une très grande appréciation du personnage féminin par les joueur-ses, souvent considéré comme plus intéressant, plus développé et plus attachant que le personnage masculin. L'une des raisons souvent évoquées pour justifier l'attrait de FemShep est la performance de Jennifer Hale, l'actrice interprétant la voix du personnage (Cobbett 2012 ; Escapist Forums 2012, 2013 ; Polo 2011). Bien que la performance vocale de FemShep soit plus marquante que celle de BroShep, cela ne semble pas entièrement expliquer les préférences des joueur-ses pour le personnage féminin.

Certains considèrent que FemShep est l'un des personnages féminins les plus intéressants dans l'univers des jeux vidéo. D'autres croient qu'elle n'est qu'une reproduction



fémininisée de BroShep, le personnage « par défaut » de la série. Plusieurs lectures du personnage sont possibles, et il est possible de voir FemShep comme simple copie féminisée de BroShep, la rendant moins intéressante, ou comme figure subversive. Bien que le marketing et le design de jeu semblent démontrer qu'elle n'est que le double féminisé de Shepard, nous défendrons l'idée qu'elle incarne une nouvelle forme de féminité. Cette performance alternative de genre pourrait expliquer en partie la réception favorable que le personnage a reçue parmi les joueu-rs-ses.

### 3.2.2. FemShep comme copie féminisée et sexualisée de BroShep



Figure 21. Images promotionnelles de BroShep et FemShep pour *Mass Effect 3*

À première vue, le personnage de FemShep semble correspondre au stéréotype vidéoludique vu dans le second chapitre, ce qu'Anita Saarkesian nomme le « *Ms. Male character* ». L'existence de FemShep ne serait alors due qu'à BroShep. Même si les premiers tests d'animation du personnage de *Mass Effect* furent réalisés avec l'avatar féminin<sup>21</sup>, il est facile de constater, lorsqu'on s'attarde au design des jeux de la série, que ceux-ci ont été conçus en fonction du personnage masculin, et que le personnage féminin vient en second plan. En effet, BroShep est le personnage « par défaut » du jeu, alors que FemShep est une option

---

<sup>21</sup> C'est ce qu'a indiqué sur *Twitter* Jonathan Cooper, un des animateurs ayant travaillé sur *Mass Effect 1* et *2*, avant de préciser qu'il avait réutilisé les captures de mouvement du jeu *Jade Empire* et qu'il avait toujours été planifié de créer une version masculine et une version féminine de Shepard.

secondaire devant être sélectionnée par les joueu-rs-ses. En ce qui concerne les animations des personnages, les designers n'ont pas pris la peine d'adapter la démarche de l'avatar féminin à son genre et à sa corpulence. La démarche lourde et masculine de FemShep peut d'ailleurs donner lieu à des situations cocasses, voire malaisantes. Lors d'une soirée mondaine dans *Mass Effect 2*, par exemple, FemShep porte une robe courte et moulante, mais s'assoit quand même les jambes écartées dans une pose très masculine qui découvre entièrement son entrejambe (plongé dans l'ombre). Comme le titre de la vidéo le souligne, cette combinaison de vêtements et d'animation apparaît, pour les fans, comme un accident vestimentaire (« dress wearing fail »), plutôt que d'être un moment voulu par les créateurs du jeu, ou une référence intertextuelle à une célèbre scène du film *Basic Instinct*, par exemple. La figure 23 ci-dessous permet de comparer les deux scènes.



Figure 22. Shepard (gauche) et Sharon Stone (droite)

L'absence de différenciation entre les deux personnages au niveau narratif témoigne également du modelage de FemShep à partir de l'avatar masculin. Les interactions que FemShep entretient avec les Krogans sont révélatrices à cet égard. Même si ces soldats extraterrestres perçoivent les femmes comme des corps servant à la reproduction de l'espèce, leurs échanges verbaux avec FemShep portent davantage sur ses prouesses militaires que sur ses capacités reproductrices. Les Krogans traitent FemShep exactement de la même façon qu'ils traitent BroShep : c'est-à-dire comme un soldat. Bien que les différences sexuelles existent dans

l'univers de *Mass Effect*, elles ne semblent pas affecter l'attitude des personnages secondaires envers FemShep, alors qu'on pourrait s'attendre à autre chose. Un contraste apparaît alors entre FemShep et les autres femmes qu'elle côtoie et qui, elles, semblent vivre des situations basées sur leur genre.

Le fait que le jeu offre peu de différences entre l'avatar masculin et féminin, autant au niveau des animations que de la narration, renforce l'idée que FemShep est modelée sur le personnage de BroShep. Comme l'explique Layne et Blackmon, l'absence de féminité chez FemShep témoigne du fait que les concepteurs ont pris BroShep comme un étalon de mesure à partir duquel ils ont moulé le personnage féminin.

The female Commander Shepard does not seem to be different in any way from BroShep. While one would not expect (or want) a female character that was essentially different or downgraded from the male version of Commander Shepard (BroShep), the lack of acknowledgement of her femaleness reinforces the idea that the standard, default character is male and that developers are unwilling to make essential changes to the (male) commander based on biological sex. (Layne et Blackmon, 2013)

Au lieu de créer deux versions d'un personnage ne possédant pas de caractéristiques genrées, ou à la fois des caractéristiques masculines et féminines, le personnage féminin est celui qui adopte les caractéristiques masculines, sans que l'inverse soit réciproque. En plus de renforcer l'idée que le joueur et le personnage par défaut devraient être masculins, l'approche des concepteurs laisse croire que l'égalité entre les genres passe par une duplication de caractéristiques masculines sur tous. En calquant l'avatar féminin sur l'avatar masculin, les concepteurs se protègent contre d'éventuelles critiques sur la façon dont ils représentent les femmes, mais omettent de brosser un portrait positif de la féminité.

The lack of female qualities in FemShep both exposes the fact that the gaming industry believes the default player, and thus the default character, is and should be male and indicates a perspective that gender-blindness is the key to equality. By making the female characters exactly like the male characters, developers can sidestep any accusations of stereotyping or misrepresenting women. The problem with this, as with most times a gender-blind defense is invoked, is that the default rarely incorporates any female attributes, but is solely based on traditionally, historically, and contextually male characteristics. (Layne et Blackmon, 2013)

Layne et Blackmon ne croient pas que le *gender-blindness*, une tactique de design qui consiste à ne « pas prendre en compte les genres », et à créer les personnages de la même manière, permet l'égalité entre les hommes et les femmes. Le personnage par défaut, sur lequel est calqué le personnage d'un autre genre, est traditionnellement masculin, et n'a pas d'attributs féminins. Le contexte du jeu pourrait toutefois justifier en partie la représentation de la masculinité : *Mass Effect* se situe dans un environnement fictionnel militaire. La masculinité militarisée devient donc un état naturel, ce qui peut expliquer que FemShep soit un calque de BroShep. Néanmoins, ce contexte renforce le stéréotype que le domaine militaire relève du masculin (et de la masculinité militarisée) et que la féminité n'y a pas lieu d'expression. De plus, on peut voir le contexte militaire comme un choix des concepteurs afin de vendre et plaire à des joueurs masculins, dans des cadres et environnements hétéronormatifs.

Certaines différences notables existent toutefois entre BroShep et FemShep. L'une d'elles réside dans les options romantiques des deux personnages et semble particulièrement révélatrice du seuil de tolérance des sociétés occidentales. Dans le premier *Mass Effect*, BroShep a la possibilité de courtiser deux femmes (Ashley ou Liara), alors que FemShep a le choix entre une romance hétérosexuelle avec Kaidan, ou une romance homosexuelle avec Liara.<sup>22</sup> Dans *Mass Effect 2*, BroShep se trouve encore limité aux relations hétérosexuelles avec un choix de six femmes (trois humaines et trois extra-terrestres)<sup>23</sup>. Encore une fois, les options sont plus ouvertes pour FemShep dans le second titre de la série : en plus d'avoir la possibilité de courtiser trois hommes, elle peut également séduire trois femmes. Ces options romantiques sont-elles la preuve d'une plus grande tolérance envers l'homosexualité féminine qu'envers l'homosexualité masculine en Occident, ou sont-elles une conséquence du calque du personnage féminin sur le personnage masculin ? Quoi qu'il en soit, l'impossibilité de créer des romances homosexuelles pour BroShep a soulevé beaucoup de critiques. Les fans ont réclamé la possibilité d'établir une relation homosexuelle entre hommes comme dans le jeu *Dragon Age : Origins*, également développé par BioWare. À ces critiques, le cofondateur de BioWare,

---

<sup>22</sup> La bisexualité n'est pas une option dans la série, et Shepard ne peut romancer qu'un personnage par jeu.

<sup>23</sup> Avec la possibilité d'une septième dans une extension du jeu.

Ray Muzyka, a rétorqué qu'il s'agissait d'un choix narratif fondé sur l'idée d'avoir un avatar à la personnalité prédéfinie :

Dragon Age is a first person narrative, where you're taking on an origin and a role, and you are that character at a fundamental level. It's fundamentally about defining your character, including those kinds of concepts. In Mass Effect it's more a third person narrative, where you have a pre-defined character who is who he is, or she is. But it's not a wide-open choice matrix. It's more choice on a tactical level with a pre-defined character. So they're different types of narratives, and that's intentional. (Muzkya, cité par Smee 2010)

Selon Muzyka, Shepard est hétérosexuel parce que cette orientation cadre mieux avec sa personnalité. Dans son explication, Muzyka semble toutefois oublier que FemShep peut être hétérosexuelle ou lesbienne depuis le début de la série et parle de BroShep comme « le vrai Shepard ».

BioWare a pris en compte les critiques et a offert plus d'options pour le troisième *Mass Effect*. On constate néanmoins que les choix de partenaires masculins pour BroShep demeurent limités, contrairement à FemShep qui a, encore une fois, autant sinon plus d'options lesbiennes qu'hétérosexuelles.<sup>24</sup> Ces indices suggèrent que FemShep ne serait en fait qu'une version féminine de la masculinité militarisée souvent présentée dans les jeux vidéo. Au premier regard, le fait que FemShep ait une orientation sexuelle plus variable et plus d'options que BroShep paraît réfuter la thèse qu'elle n'est qu'une copie féminisée de BroShep. Il faut toutefois garder en tête que les personnages féminins pouvant être courtisés par FemShep sont les mêmes que ceux qui peuvent être séduits par BroShep, alors que l'inverse n'est pas vrai.

Bref, FemShep ne se différencie de BroShep que par ses options romantiques qui, par ailleurs, nourrissent les fantasmes des joueurs masculins présumés hétérosexuels. Le fait que les joueu-rs-ses aient l'option de choisir le sexe du personnage, ainsi qu'une relation hétérosexuelle ou homosexuelle, n'encourage qu'à un certain point la subversion des rôles de genre. Il faut faire la distinction entre la diversité (le fait d'imposer aux joueu-rs-ses des groupes

---

<sup>24</sup> Les options hétérosexuelles de FemShep sont encore plus limitées si les choix des joueu-rs-ses ont mené à la mort de Kaidan dans le premier *Mass Effect*, et que Garrus n'a pas été courtisé dans le deuxième ; c'est deux options hétérosexuelles sur quatre qui disparaissent, laissant toutefois les quatre options homosexuelles.

marginalisés) et la pluralité (définie comme le choix des joueu-rs-ses d'incarner des groupes marginalisés). Comme l'explique Shaw :

Pluralism gives players the option of seeing marginalized groups represented only if a player so chooses, and therefore, it cannot fulfill the socially progressive goals of media representation. Diversity in video games necessitates that all audiences are confronted with different types of characters. [...] While pluralism further differentiates between norm and other, diversity promotes difference without fetishizing it. (2014, p. 225)

Pour Lavigne, le choix d'utiliser FemShep plutôt que BroShep promeut la pluralité plutôt que la diversité en donnant le choix aux joueuses et joueurs d'avoir du contenu progressiste dans leur jeu. La série *Mass Effect* est construite dans la pluralité, ce qui en fait son attrait, au détriment de la diversité. L'aspect progressiste de FemShep, au niveau romantique, ne sera possible que si la joueuse ou le joueur a décidé de jouer son personnage comme étant homosexuel. Il est alors facile de passer à côté d'une expérience subversive, en incarnant un personnage masculin hétérosexuel, comme il est possible d'en voir dans une majorité de jeux vidéo.

Les campagnes publicitaires entourant la sortie des jeux de la trilogie *Mass Effect* démontrent également à quel point le personnage féminin est accessoire par rapport au personnage masculin. Malgré la réception favorable du personnage féminin, FemShep était totalement absente des images publicitaires et des vidéos promotionnelles. Le fait que BroShep soit le seul avatar à apparaître dans les publicités mena plusieurs joueu-rs-ses à penser qu'il était la seule option de jeu possible. Sarkeesian (2013) croit d'ailleurs que l'absence de FemShep dans les publicités est l'une des causes du faible taux d'utilisation du personnage féminin. Après plusieurs critiques de la part des fans, BioWare a finalement rajouté FemShep dans les bandes-annonces, ainsi qu'au dos de la pochette réversible du jeu, lors de la promotion de *Mass Effect 3*.

Une autre différence notable entre FemShep et BroShep concerne la féminisation et la sexualisation du personnage féminin dans les campagnes publicitaires autour des lancements des jeux. Tel que mentionné plus haut, les *Ms. Male characters* ne sont jamais de simples copies d'un avatar masculin. Elles sont le résultat d'une série de transformations visant à rendre leur genre évident. L'une des stratégies marketing de BioWare fut de lancer, en 2011, un concours

afin de décider du physique « par défaut » de FemShep. Le concours orchestré par BioWare se prêtait bien à la série *Mass Effect*, dont la narrativité repose beaucoup sur les choix des joueurs-ses, mais seul l'avatar féminin a subi un tel traitement. Sur sa page *Facebook*, BioWare a présenté six FemShep possibles avec la même corpulence et les mêmes teintes de peau (à une exception près, où la peau est un peu plus foncée). La forme de leur visage, ainsi que la couleur de leurs yeux et la coupe et la couleur de leurs cheveux étaient les seuls éléments qui les différençaient, comme le démontre la figure 24 :



Figure 23. Choix de coiffures et de couleur de peau pour la FemShep par défaut

Parmi ces six possibilités, la gagnante fut la Shepard blonde aux yeux bleus, ramassant près de 30 000 votes, soit environ 18 000 votes de plus que la FemShep arrivée en seconde place.



Ce concours a suscité beaucoup de réactions négatives, autant de la part des journalistes que des joueu-rs-ses. Plusieurs ont mentionné qu'une Shepard blonde n'était pas originale, considérant l'utilisation abusive du stéréotype de la femme blonde aux yeux bleus dans les médias. Les journalistes ont attribué la victoire de « BlondShep » aux préférences des joueurs masculins qui semblent avoir intériorisé ce stéréotype :

This is the 80% male fan base that plays this game choosing the one they think is the most appealing, not the one that they think reminds them of Shepard, or even a soldier saving the galaxy. The voting had no story behind it, just looks, of course BlondeShep won in a pool that[sic] saturated with people that play MaleShep (Conrad citée par Hamilton, 2011).

Réagissant au mécontentement des fans, BioWare a décidé de créer un deuxième concours, afin que les joueu-rs-ses décident de la couleur de cheveux de FemShep, en conservant le reste des caractéristiques du premier choix voté (Fahey 2011). Parmi les quatre choix disponibles, la Shepard rousse est finalement sortie gagnante du concours de beauté.



Figure 24. Choix de couleur de cheveux pour la FemShep par défaut

Une forte critique a été formulée face à cette stratégie de publicité. Bien que conséquent avec l'esprit de la trilogie *Mass Effect* où l'on peut personnaliser le personnage, le vote s'est transformé en véritable concours de beauté et de popularité. On peut en effet remarquer, dans les commentaires du concours, que les joueu-rs-ses ont principalement voté pour celle qu'ils considéraient comme la plus attirante. Cette instrumentalisation du corps féminin dans une



optique commerciale a souvent lieu dans les jeux vidéo, tout comme dans d'autres produits culturels. Les héroïnes sont fréquemment mises en scène afin de plaire aux joueurs masculins hétérosexuels, plutôt que pour incarner un modèle positif auquel le public féminin pourra s'identifier. En positionnant FemShep comme un objet agréable à regarder plutôt que comme un sujet actif, les deux concours viennent ébranler son statut fragile de rôle principal féminin.

L'absence réelle de choix donnés aux joueu-rs-ses est également problématique. Leur demander de choisir entre des corps quasi identiques, dont la seule différence réside dans une couleur d'yeux ou de cheveux, renforce l'idée qu'il n'y a qu'un seul type de silhouette acceptable (jeune et mince) et qu'une seule manière pour une femme d'être séduisante<sup>25</sup>. L'alignement des versions similaires de FemShep, lors du concours, n'est pas sans rappeler la figure de la fille en série théorisée par Martine Delvaux et reprise par Bonenfant et Trépanier-Jobin pour la réfléchir en lien avec les personnages féminins de jeux vidéo (à paraître) :

Les *filles en série* sont ces jumelles dont les mouvements s'agencent parfaitement, qui bougent en harmonie les unes aux côtés des autres, qui ne se distinguent les unes des autres que par le détail d'un vêtement, de chaussures, d'une teinte de cheveux ou de peau, par des courbes légèrement dissemblables... Filles-machines, filles-images, filles-spectacles, filles marchandises, filles-ornements... elles sont l'illusion de la perfection. (2013 p. 10-11)

La sérialité des corps féminins donne une illusion de ce que devrait être ce corps féminin idéal, qui tend à remplacer l'image de la « vraie » femme. Bref, il semble plausible de croire que le personnage de FemShep est un calque féminisé et sexualisé du personnage de BroShep n'échappant pas au phénomène de la *Ms. Male character* largement répandu dans le monde vidéoludique. C'est du moins ce que les discours des concepteurs et les publicités entourant la sortie des jeux laissent croire. Rien n'empêche toutefois les joueu-rs-ses de formuler d'autres interprétations à l'égard du personnage féminin et même de la concevoir comme une héroïne d'action forte et libérée.

---

<sup>25</sup> BroShep, tout comme FemShep, ne peut qu'avoir un seul type de silhouette. Toutefois, alors que la figure de FemShep est conforme aux standards de beauté, le physique de BroShep représente plutôt la puissance et la virilité.

### 3.2.3. FemShep comme figure subversive

On pourrait par ailleurs voir FemShep non pas uniquement comme copie féminisée de BroShep, mais comme une héroïne d'action qui « performe » un nouveau genre, empruntant à la fois des caractéristiques socialement construites comme masculines et féminines. Elle détiendrait alors le potentiel de subvertir les modèles et stéréotypes de genre dominants (Kotsiovos 2013). Dans cette optique, bien que FemShep soit inspirée de BroShep, sa performance de la masculinité, alors qu'elle possède un corps socialement construit comme étant féminin, permettrait de subvertir son genre, de résister aux conventions et de dénaturaliser la féminité.

On peut affirmer que les performances de genre des personnages non joueurs de *Mass Effect* restent traditionnelles, alors que FemShep possède plusieurs caractéristiques de l'héroïne d'action : elle est un personnage qui agit et qui prend possession du pouvoir et de caractéristiques masculines. Si FemShep se comporte de la même manière que BroShep parce qu'elle en est son calque, alors ses interactions avec les personnages secondaires permettent d'accentuer le renversement des rôles traditionnels, et renforce l'idée qu'elle subvertit son genre en incarnant une nouvelle forme de féminité. En observant certains personnages féminins secondaires de la série *Mass Effect*, on remarque en effet que leurs performances ne se distancent pas des performances de genre traditionnelles. L'un des exemples les plus frappants est le cas de Liara. Bien que le personnage soit une *asari*, c'est-à-dire une espèce extra-terrestre asexuée ou « mono-genrée » qui revêt en soi un caractère subversif par rapport aux normes de l'hétéronormativité et au système binaire de genres, elle a une apparence féminine et un comportement typiquement féminin. Dans le premier *Mass Effect*, Liara explique même que les *asaris* sont un peuple au tempérament calme et paisible, en plus de posséder un instinct maternel. Bien que le peuple *Asari* soit non-genré, l'apparence physique de ces extra-terrestres est similaire au corps biologiquement féminin (des seins et des hanches, une taille fine, etc.), et les caractéristiques associées sont celles traditionnellement perçues comme étant féminines, comme la douceur et la maternité, par exemple. Ce qui aurait pu être subversif (la maternité qui n'est pas associée à un genre) ne l'est pas entièrement, puisque certains codes dits féminins sont utilisés pour représenter les *asaris*, qui ressemblent plus à des amazones lesbiennes domestiquées fantasmées par des créateurs masculins hétérosexuels. Bien que le jeu affirme

que les *asaris* sont neutres, on se rend rapidement compte que la neutralité semble plutôt associée à la féminité et à une exhibition des corps féminins pour le plaisir masculin hétérosexuel. Les asaris utilisent des pronoms tels que « she » et « her », plutôt que des pronoms neutres, ainsi que des titres comme « matriarch » et « daughter ». Les *asaris* sont aussi dépeintes comme des chasseuses (*huntress*), des diplomates, et, à de nombreuses reprises, des danseuses nues dans des boîtes de nuit. Elles représentent une sorte de fantasme dans la galaxie, des sortes d'Amazones lesbiennes avec une grande libido, toujours disponibles pour des relations sexuelles. Même Liara, qui a une attitude plus conservatrice, est sexualisée. Sa tenue met ses formes en valeur et ses manières, son comportement et ses habiletés contribuent à son érotisation. Liara marche de manière gracieuse et féminine et elle s'assoit les jambes croisées. Ces éléments visuels contrastent avec la démarche et la gestuelle masculines de FemShep qui s'assoit les jambes écartées. Sur les plans narratif et ludique, Liara est dépeinte comme étant une chercheuse plutôt qu'un soldat, et elle agit plus souvent en diplomate que de manière agressive.



Figure 25. Liara les jambes croisées

Quoique différente de Liara, le personnage d'Eve, appartenant à l'espèce des Krogan, performe également son genre de manière traditionnelle. Puisque ses vêtements la couvrent

comme pour contrôler son corps, elle semble correspondre au fantasme orientaliste de l'Autre orientale à la féminité réprimée par des mâles violents et opprimants. Eve est une figure exotique qu'il faut libérer, une figure typique de l'orientalisme (Saïd, 2015). Eve lutte contre cette oppression pour que les femmes Krogan aient plus de pouvoir, mais essentialise la dichotomie mâle-femelle en disant que les femmes sont plus paisibles et attentionnées que les hommes. Elle apparaît donc comme une sorte de suffragette<sup>26</sup> défiant le *statu quo*. La performance de la féminité d'Eve est différente de celle de Liara, mais non pas moins conventionnelle et sujette à l'oppression. Les autres personnages féminins de la série *Mass Effect* offrent des performances de la féminité qui se retrouvent souvent dans les jeux vidéo. EDI est perçue comme figure réconfortante et sexuelle, Tali comme figure timide et douce, et Miranda comme figure sexuelle. Puisqu'elle est une figure forte, Ashley se rapproche un peu de Lara Croft et de FemShep, mais son physique demeure objectifié pour le regard masculin : habits et armures ajustés, décolletés et maquillage ne sont pas des artefacts généralement associés aux soldats.

De plus, Ashley, Tali et Miranda ne peuvent être courtisées que si Shepard est un homme, ce qui renforce l'aspect hétéronormatif de ces personnages. Bref, la féminité de tous ces personnages secondaires contraste avec la masculinité de FemShep et la rend plus évidente, consolidant par le fait même son potentiel subversif.

---

<sup>26</sup> Les suffragettes font partie de la première vague des mouvements féministes. Ce groupe tentait principalement d'acquérir les mêmes droits entre les hommes et les femmes, tel que le droit de vote, s'inscrivant dans un féminisme libéral, qui ne nie pas les différences entre les sexes (Bourcier et Moliner, 2012 ; Surprenant, 2015).



Figure 26. Ashley dans *Mass Effect 3*

La possibilité de rendre FemShep lesbienne contribue à son potentiel subversif. D'après Monique Wittig, la figure de la lesbienne renverse le système hétérosexuel et met en évidence le caractère artificiel de la catégorie « femme ». L'hétérosexualité, pour Wittig, est hégémonique, et étend sa domination grâce à la *pensée straight*, l'ensemble des discours (comme les films, la publicité, le langage, par exemple) qui normalise l'hétérosexualité et qui discrédite toutes autres formes de sexualité. Selon Wittig, l'existence de la lesbienne, qui « n'existe que par et pour les femmes » (Trépanier-Jobin 2011, p. 49), serait la preuve que les femmes n'existent pas uniquement pour désirer les hommes. Wittig cherche d'ailleurs à provoquer et déconstruire certaines idées préconçues en affirmant que :

le sujet désigné (lesbienne) N'EST PAS une femme, ni économiquement, ni politiquement, ni idéologiquement. Car en effet ce qui fait une femme, c'est une relation sociale particulière à un homme, [...] relation à laquelle les lesbiennes échappent en refusant de devenir ou de rester hétérosexuelles (Wittig 2007, p. 54).

Selon Wittig, la lesbienne met en évidence le caractère artificiel de la femme, n'existant que pour les femmes et non pas pour les hommes et pour la reproduction, et ne correspondant pas à l'image traditionnelle de la femme vue dans la société. FemShep a alors le potentiel d'être subversive. Pour Trépanier-Jobin, les choix amoureux que l'on peut faire dans certains jeux vidéo permettent de remettre en question l'hétéronormativité : « En incitant constamment

l'usager à expérimenter des sexualités homosexuelles ou bisexuelles, le jeu remet [...] en question l'idée que l'hétéronormativité est le seul modèle de sexualité naturel et viable. » (2013, p. 219). Les joueur-s-es ont le loisir, avec FemShep (et avec BroShep, uniquement dans *Mass Effect 3*) d'expérimenter des sexualités hors du cadre normatif. Pour Consalvo (2003b), cette option rappelle aux joueur-s-es l'existence de sexualités hors norme et peut en troubler certains. Comme mentionné plus tôt, la possibilité d'expérimenter des relations homosexuelles demeure optionnelle. Comme Shaw l'exprime, « if the player need[sic] to push a “gay button”<sup>27</sup>[...] to see same-sex relationships in games, then anyone who doesn't or is unaware that button exists can continue to consume the heteronormative dominated texts. » (Shaw 2013). Pour celles et ceux qui choisissent de ne pas explorer les options homosexuelles du jeu, leur expérience demeurera dans un cadre hétéronormatif. La subversion de la sexualité de FemShep n'est qu'optionnelle.

Les performances de genre des personnages masculins sont aussi importantes dans la construction de la féminité subversive de FemShep, puisqu'elles servent de point de comparaison et de contraste. Les personnages féminins et masculins performant ordinairement leurs genres respectifs, ne permettant qu'à FemShep d'être une figure réellement subversive. À l'exception de Cortez<sup>28</sup>, les personnages masculins de la série correspondent à ce que l'on attend de la masculinité militarisée. Le Lieutenant James Vega, dans *Mass Effect 3*, en est l'exemple parfait. Fort, audacieux, héroïque, à l'apparence physique typiquement militaire (musclé, cheveux rasés, etc.), il apparaît comme un personnage classique de jeux vidéo tel que décrit par Dietz (1998) et Kline (2003).

En comparant les performances de genre effectuées par FemShep à celles des autres personnages féminins et masculins, on peut voir comment *Mass Effect* crée une nouvelle féminité basée sur un amalgame entre un leader militaire fort et une sensibilité féminine

---

<sup>27</sup> Le « gay button » est un terme inventé par la *game designer* Anna Anthropy et utilisé pour désigner l'option queer dans un jeu, qui peut aussi être ignorée, laissant la possibilité de subversion aux joueur-s-es plutôt que d'offrir d'emblée un contenu diversifié (Adams, 2015 ; Shaw, 2013)

<sup>28</sup> Steve Cortez est le seul personnage ouvertement et officiellement homosexuel du jeu, qui performe quant à lui une masculinité « faible » se rapprochant de la féminité. Il ne démontre pas sa force physique et ne prend pas réellement part aux combats. Il est un personnage plutôt passif, pilotant la navette plutôt que le vaisseau principal.

traditionnelle. Ceci révèle à quel point l'identité de genre de FemShep est complexe et singulière, faisant d'elle une figure unique dans le paysage vidéoludique.

### **3.2.4. FemShep : La subversion en option**

Les stratégies marketing de BioWare n'ont pas semblé prendre en compte le potentiel subversif de FemShep, en ne la traitant que comme un objet de désir pour le regard masculin. Il en va de même pour les concepteurs du jeu qui semblent considérer le personnage comme une pâle copie de son alter ego masculin. En tant que joueu-r-se, il est facile de passer à côté du personnage de FemShep et de tomber dans une masculinité militarisée hétéronormative que l'on retrouve dans beaucoup d'autres jeux, puisque BroShep est le personnage par défaut. Cependant, les joueu-rs-ses peuvent participer à la subversion du genre en incarnant une Shepard plus complexe, qui possède des caractéristiques de l'héroïne d'action tout en dépassant les limites de cette figure grâce à sa sexualité. Les possibilités autour de sa sexualité permettent également de détruire les normes hétérosexuelles habituellement présentes dans les jeux vidéo. *Mass Effect* ouvre la porte aux représentations diversifiées des personnages féminins, mais pour qu'un jeu défie réellement l'hétéronormativité, il doit être conçu dans ce but plutôt que de donner une simple possibilité aux joueu-rs-ses.

Dans le prochain jeu de la série, *Mass Effect : Andromeda*, dont la sortie est prévue pour décembre 2016, les joueu-rs-ses pourront choisir encore une fois entre un personnage féminin ou masculin. Les premières images promotionnelles et la bande-annonce du jeu ont été dévoilées lors de l'*Electronic Entertainment Expo* en juin 2015. Les personnages masculins et féminins y figurent, dos à dos, avec leurs armes et armures, et portant un casque qui leur recouvre entièrement le visage. Le personnage féminin adopte toutefois une position quelque peu lascive, en ressortant les fesses, alors que le personnage masculin adopte une position stoïque (voir fig. 28).



Figure 27. Position lascive du personnage féminin et stoïque du personnage masculin dans l'image promotionnelle pour *Mass Effect Andromeda*

Toutefois, bien que la publicité autour de la série *Mass Effect* laissait à désirer quant à la représentation et au rôle de FemShep, les jeux ont tout de même mis en scène un personnage féminin fort et subversif, apprécié de la communauté des joueurs-ses. Reste à voir si BioWare a compris la critique depuis *Mass Effect 3* et si la subversion du genre, dans *Mass Effect Andromeda*, opérera également sur les plans esthétique, ludique et narratif.

### 3.3. Aurora (*Child of Light*)

#### 3.3.1. L'héroïne

Le jeu *Child of Light*, développé par Ubisoft en 2014, raconte l'histoire d'Aurora, la fille de cinq ans d'un Duc d'Autriche. Après sa mort dans le monde réel, elle se réveille dans le royaume de Lemuria. Aurora doit entreprendre une quête afin de retrouver les astres disparus lors d'un conflit entre la Reine de la Lumière et la Reine des Ténèbres. Elle rencontre plusieurs



alliés, dont une luciole, et découvre finalement qu'elle est une princesse, la fille de la Reine de la Lumière.

*Child of Light* est un jeu de rôle ayant certains éléments de *platformer*. Chaque personnage possède des habiletés différentes, et peut monter de niveau, leur permettant d'acquérir de nouvelles compétences. Le jeu peut être joué seul et en multijoueur : *Child of Light* offre la possibilité de contrôler le personnage d'Igniculus par un-e deuxième joueu-r-se, ce qui permettra de ralentir les ennemis lors des combats, ou de guérir des alliés, ainsi que d'accéder à des endroits qu'Aurora ne peut atteindre, lors des séquences d'exploration.

Il est intéressant de noter que *Child of Light*, a été conçu grâce à une équipe réduite et diversifiée par rapport aux standards du développement de jeux AAA. En ce sens, le contexte de production du jeu se rapproche du développement de jeux indépendant, notamment en arrimant la direction créative avec la gestion du projet : « [*Child of Light*]'s a personal project for [Ubisoft] creative director Patrick Plourde, one with a small team, a small budget, and a small scope. » (Sinclair 2013). La *lead programmer*, Brie Code, s'est donnée comme mission de mettre sur pied une équipe de programmation la plus diversifiée possible :

Instead of focusing on hiring the best individual candidate, I focused on building the best team, a diverse team of people from various backgrounds and with different personalities. [...] I kept [diverse] roles in mind as I built the *Child of Light* team, as well as building a bilingual team and a mix of Canadians and expats and women and men and gamers and non-gamers. (Code dans Fissenden 2015)

L'équipe de développement est alors paritaire, permettant une diversité qui demeure rare dans le milieu vidéoludique (IGDA 2015). Les personnages du jeu *Child of Light* sont également plus diversifiés que la moyenne des jeux vidéo, avec une parité homme-femme. Ce cas donne à croire qu'une production plus indépendante des contraintes typiques du jeu AAA peut donner lieu à davantage d'expérimentation, et ainsi contribuer à déjouer des stéréotypes de genre et des archétypes de personnages.



Figure 28. Les différentes apparences d'Aurora selon son âge

### 3.3.2. La figure de la jeune héroïne post-féministe

Le personnage d'Aurora incarne à la fois dans la figure de la jeune héroïne (Brown, 2011) et de la figure de la princesse (Grimes, 2015). La jeune héroïne est en fait une figure issue de l'héroïne d'action, qui est populaire dans les textes plus contemporains, notamment dans des séries télévisées comme *Kim Possible*, *The Powerpuff Girls* ou encore *Totally Spies* (Brown, 2011). La jeune héroïne, tout comme l'héroïne d'action, est porteuse d'une dualité quant à son potentiel subversif : d'un côté, elle est conforme aux normes de beauté féminines et de l'autre, elle s'empare de la masculinité en agissant sur le récit. Elle s'inscrit dans l'idéologie du « girl power » de la troisième vague féministe. Cette vague, inspirée du mouvement punk *Riot Grrrl* dans les années 1990 (Schilt, 2003), voit les deux premières vagues comme des mouvements essentialistes parce que centrés sur les différences entre les genres. La troisième vague se vautre dans la culture populaire et permet d'explorer les identités de genre, la diversité culturelle et l'*empowerment* individuel, notamment (Bourcier, 2012).

Le slogan « Girl Power », d'abord utilisé par des groupes plus radicaux au début des années 1990 (comme *Bikini Kill* et *Shampoo*), est récupéré par la culture populaire et utilisé dans le marketing de groupes musicaux au milieu des années 1990 avec des groupes comme les *Spice Girls* et *Destiny's Child*. La popularisation du slogan « Girl Power » donne naissance à plusieurs critiques féministes, le voyant à la fois comme une source de libération pour les femmes et une manière de justifier le sexisme en dépolitisant le mouvement féministe (Greer,

2000). Le mouvement *Girl Power* devient une manière de rationaliser la sexualisation des corps féminins :

Girls Power reduces the theoretical complexity of feminism to a cheery slogan ("GIRLS KICK ASS!"); it represents the ultimate commodification of empowerment; it reinforces the simplistic conception of feminism as being, at heart, "all about choices." But most of all, it grabbed the rhetoric from one of the most potentially powerful, yet woefully misunderstood, feminist uprisings of my generation, discarded every ounce of political heft, and reduced it to cheap iron-on letters on a baby T. (Fudge 2006, p. 155)

La jeune héroïne qui naît dans ce mouvement endosse alors un rôle à la fois positif et négatif. Elle endosse un rôle actif, mais elle cristallise les idéaux de consumérisme comme la mode (Brown 2011, p. 163). La jeune héroïne accomplit des actions héroïques, tout en demeurant très féminine, son jeune corps étant la norme de beauté, et en ayant des intérêts associés aux femmes, comme la mode. Il ne faut toutefois pas voir sa féminité comme un point négatif : « While the young heroine's preoccupation with shopping and fashion may be humorous and even indicative of feminine frivolity [...], it also suggests that heroism and girly pleasures are not mutually exclusive. » (Brown 2011, p. 163-164). Il est possible d'associer féminité avec héroïsme, comme en fait preuve la jeune héroïne d'action. « This strategy serves the dual purpose of reinforcing heterosexual male interest in the characters as appropriate objects of fascination, and of figuring them as unthreatening subjects of identification for young female viewers. » (Brown 2011, p. 164). Pour certains, l'héroïne reproduit les préoccupations du succès individuel, sans mettre l'accent sur la communauté et l'entraide, provoquant ainsi une désolidarisation de la cause féministe : au lieu de parler *des filles*, on ne parle que *d'une fille*, de ses exploits et de son individualité. Toutefois, l'individualité de l'héroïne va de pair avec le genre d'action : « it must also be said that traditional heroic action/adventure are about the discovery of identity; notions of individualism are somewhat inseparable from the genre » (Heineken 2003 p. 152). La jeune héroïne, féminine, demeure toutefois un meilleur modèle que les rôles passifs auxquels nous ont habitué les médias.

### 3.3.3. La figure de la princesse

Aurora se trouve aux frontières de la figure de la jeune héroïne, comme nous le verrons plus loin, mais se rapproche également de la figure de la princesse vidéoludique. D'après Forman-Brunell et Hains (2015), la culture est remplie de princesses (on pense à celles de Disney), ce qui donne naissance à plusieurs critiques féministes. Pour plusieurs (Lamb et Brown 2006 ; Hains 2014), la figure idéalisée de la princesse donne une mauvaise estime de soi en renforçant les codes féminins, la féminité et les rôles campés. Pour d'autres, la princesse demeure un rôle positif parce qu'elle permet aux jeunes filles de vouloir prendre le pouvoir (Wolf 2011). Selon Simmons, elle permet un retardement de la sexualisation, ce qui devrait être encensé plutôt que condamné : "Any arena that allows [girls] access to playfulness and protects them from sexualizing themselves before they are ready" (Simmons dans McNamara, 2004). Tout comme la jeune héroïne, la princesse possède une double signification, à la fois potentiellement subversive (parce qu'elle possède le pouvoir) et répétition des normes de féminité.

Toutefois, dans les jeux vidéo, la princesse occupe la plupart du temps un rôle de demoiselle en détresse (Sherman 1997 ; Grimes 2015), dans un discours hétéronormatif qui présente la princesse comme récompense et objet de quête. L'industrie vidéoludique baignant dans une culture masculine, la figure de la princesse est principalement créée en ayant un public masculin en tête (Grimes). Ainsi, des princesses telles que Zelda (série *Zelda*, Nintendo, depuis 1986) et Peach (série *Super Mario Bros*, Nintendo, depuis 1985) sont souvent utilisées afin que le héros vole à son secours :

This 'rescue the princess' storyline, wherein a male hero is called upon to search out and eventually rescue a kidnapped, imprisoned or otherwise incapacitated princess, reproduces a highly typical version of the hero's quest that continues to feature prominently through Western literature and media [...]. Concurrently, as various digital game scholars have observed, the 'rescue the princess' plot device has become a common, even clichéd, way of structuring and directing action within digital games (Grimes 2015, p. 66)

Il arrive toutefois que les rôles soient renversés, et que la princesse devienne active, ou soit celle qui va secourir son « damoiseau en détresse », comme dans les jeux *Zelda : The Wand of Gamelon* (Philips Media, 1993) et *Zelda's Adventure* (Philips Media, 1994). Il arrive aussi

qu'elle figure parmi les personnages prêts à combattre, comme dans la série de jeux de combat *Super Smash Brothers* (Nintendo, depuis 1999). Grimes note le peu d'études réalisées sur les princesses de jeux vidéo, et l'importance d'étudier la narration afin de mieux comprendre leurs rôles. L'étude de Sherman (1997) se base sur l'utilisation des archétypes de Propp (1970) et de Jung (1968) et en vient à la conclusion que les princesses de jeux vidéo sont principalement passives : elles sont le moyen d'inciter le héros du récit à joindre l'action. Elles se trouvent dans le récit du héros, et ne sont pas maîtresses de leur propre histoire. Grimes (2015) fait une étude plus actuelle des princesses vidéoludiques et dégage, en plus de la figure classique de la princesse en détresse, trois types de figures non conventionnelles : la princesse guerrière, la parodie de la princesse, et sa déconstruction, qui pose une réflexion sur le rôle de la princesse. Nous nous intéresserons à la figure de la princesse guerrière dans le cas de *Child of Light*.

La princesse guerrière, tout comme l'héroïne d'action, représente un potentiel subversif dans la mesure où elle déjoue les attentes des rôles genrés traditionnels : « [she] inverts stereotypical gender expectations and provides entertainment through deviation from the norm » (Hutchinson 2007, p. 288). La princesse guerrière se trouve principalement dans des jeux dérivés ou secondaires (des *spin-offs*) de franchises vidéoludiques, où elle devient une héroïne, et dans les jeux de combat. Zelda et Peach, qui étaient souvent les princesses à secourir, deviennent actives dans la série de jeux de combat *Super Smash Brothers*, où elles sont aussi fortes que n'importe quel autre personnage, masculin ou féminin. De plus, dans *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), Zelda troque sa robe de princesses pour un costume de ninja et adopte l'identité secrète de Sheik afin d'aider Link dans sa quête. Quelques jeux ont aussi une princesse comme personnage jouable, comme Kitana dans les jeux de combat *Mortal Kombat* (Midway, depuis 1992). Il arrive que des princesses vidéoludiques sortent du stéréotype comportemental (princesses passives qui doivent être sauvées) et du stéréotype vestimentaire (longue robe, gants, longs cheveux, etc.). Ces personnages inversent les rôles genrés, mais Grimes note que cette inversion des rôles des princesses n'est pas nécessairement critique ou subversive. Bien qu'étant une figure potentiellement subversive, la princesse guerrière reste hypersexualisée, comme c'est le cas avec Kitana, aux proportions du corps exagérées et qui n'est que peu habillée. Pour Dietz (1998), bien que ces accoutrements sexualisés des princesses guerrières et autres personnages féminins actifs renforcent ces normes de genre, ils peuvent

aussi les défier : « such characters nonetheless have the *potential* to act as entry point for subverting the conservative gender politics established in early videogames and across various segments of mainstream gamer culture » (2015, p. 73). La princesse guerrière de Grimes se trouve alors près de la figure de l'héroïne d'action de Brown. Le potentiel de subversion demeure partiel, puisque la princesse guerrière laisse les normes hégémoniques telles quelles.

### 3.3.4. Child of Light

Le personnage d'Aurora, de *Child of Light*, incarne à la fois les figures de la jeune héroïne et de la princesse guerrière, tout en les déconstruisant. L'analyse du personnage nous révélera comment Aurora dépasse ces figures afin d'offrir une alternative encore plus positive aux personnages féminins.

La princesse Aurora est une jeune fille d'environ cinq ans. Représentée dans un style graphique ressemblant à des dessins à l'aquarelle, son apparence est typiquement féminine : elle a de longs cheveux roux et porte toujours une robe jaune. Il existe deux *DLC*<sup>29</sup> au jeu, où l'on peut changer les vêtements d'Aurora, *Light Aurora* et *Dark Aurora*. Dans ces deux cas, la couleur de la robe changera (blanche ou noire), mais elle conservera tout de même une apparence féminine. Aurora vieillit ponctuellement dans le jeu : lorsqu'elle trouvera la lune et le soleil, son âge avance, pour devenir une jeune femme à la fin du jeu. À chaque changement d'âge, elle conserve son apparence typiquement féminine, conforme aux normes de beauté (longs cheveux, grande et mince). Toutefois, elle ne subit pas de *male gaze* sexualisant, peu importe son âge. Lorsqu'on explore le jeu, le point de vue latéral est en *side scroller*<sup>30</sup>. Le personnage, plutôt que d'être morcelé par le cadrage, est représenté dans son entièreté. Cette représentation est similaire lors des combats, où le corps d'Aurora est montré au complet. Il n'y a que dans les séquences de dialogues que le corps d'Aurora est coupé, tout comme celui des autres personnages. Néanmoins, cette prise de vue ne sexualise pas les corps, montrant principalement le buste et la tête, à la manière d'un *RPG* classique. La figure 30 ci-dessous

---

<sup>29</sup> *Downloadable content*, du contenu de jeu téléchargeable en extension.

<sup>30</sup> Jeu à défilement horizontal, tels les jeux de plateforme de la série *Super Mario Bros*.

présente les poses typiques d'Aurora et la figure 31, celle d'un personnage féminin du jeu *Destinia* (Gamevil, 2011), dans lequel le personnage est beaucoup plus sexualisé.



Figure 29. Dialogue entre Aurora et Rubella



Figure 30. Boîte de dialogue dans le jeu mobile *Destinia*

Le seul accessoire de combat qu'Aurora transporte est son épée (un peu trop lourde pour elle lorsqu'elle a 5 ans, ralentissant ses attaques). Il est intéressant de noter que personne ne met en doute sa capacité de manier l'épée, malgré son apparence féminine. Elle n'a pas besoin d'être un garçon, ou de s'habiller de manière masculine, pour justifier ses habiletés au combat. En demeurant féminine, Aurora n'ébranle pas les normes de beauté, mais elle peut justement attirer plus de joueuses qui n'ont pas nécessairement l'habitude de subvertir leur genre.

C'est dans le récit qu'Aurora diffère principalement de la jeune héroïne post-féministe, tout en conservant certains de ses éléments positifs. Aurora n'est pas sans peur : arrivée à Lemuria, elle ne comprend pas où elle se trouve, elle est confuse et est effrayée, mais elle n'hésite pas à afficher ses émotions plutôt qu'à les cacher. Elle se trouve loin de l'héroïne qui n'a pas froid aux yeux et qui affronte l'adversité. Elle devient toutefois rapidement courageuse en affrontant ses peurs. Tout au long du jeu, elle endosse le rôle du héros typique de contes de fées : c'est elle qui réussit à sauver le peuple maudit de Lemuria, elle convainc quelques individus de rejoindre son équipe, elle sauve son père et le peuple de sa ville dans le monde réel. Elle devient la reine du royaume, sans avoir besoin de roi à ses côtés. D'ailleurs, Aurora n'a pas d'intrigue amoureuse dans *Child of Light*, sa quête étant centrée sur son père et le royaume, ce qui est en soi subversif, dans une époque où la culture populaire est bombardée d'histoires d'amour, généralement hétéronormatives. Le but d'Aurora est de sauver des gens qui lui sont chers. Dans une tradition vidéoludique où les récits sont souvent centrés sur une relation hétérosexuelle (Consalvo 2003a), l'inexistence d'intérêt romantique du personnage principal devient en soi subversive.

Si la figure de la jeune héroïne d'action a des intérêts typiquement féminins (la mode, par exemple, comme le note Brown), Aurora ne semble pas chercher à prouver son « essence féminine ». Sa quête est sa seule motivation. Elle désire aider ses prochains, elle est à l'écoute des autres et refuse de se croire supérieure aux habitants de Lemuria, comme il est possible de le voir dans les dialogues du jeu. À plusieurs reprises, les personnages utilisent le titre de « princesse » afin de la qualifier. Aurora leur demande alors de ne pas l'appeler ainsi, parce qu'elle porte une fausse couronne et qu'elle ne se considère pas comme une princesse. Ceci suggère qu'elle ne veut pas être supérieure au peuple. De plus, elle admet à maintes reprises avoir besoin d'aide afin de remplir sa mission. C'est principalement ce qui la distingue de la figure de la jeune héroïne : alors que cette dernière agit principalement seule, l'histoire de *Child of Light* et le personnage Aurora se basent sur l'entraide afin de réussir. Même la jouabilité nous le démontre. Il n'est pas possible de terminer le jeu en ne jouant qu'avec Aurora, il faut absolument avoir d'autres personnages dans l'équipe, qui ont des habiletés différentes et complémentaires. Certains guérissent, d'autres permettent de ralentir les ennemis. Aurora, quant à elle, est le seul personnage à utiliser la « Lumière » (*Starlight attack* et *Light Ray*



*attack*), en plus d'avoir des attaques puissantes grâce à son épée. Il y a aussi une possibilité de jouer le jeu en mode *coop*. Alors qu'une joueuse contrôle les personnages lors des combats et de l'exploration du monde, le-la second joueu-r-se incarne la luciole Igniculus, qui ralentit les ennemis, qui illumine les endroits obscurs du monde (sans quoi, cet espace ne pourrait pas être exploré) et qui peut ouvrir des coffres inaccessibles par Aurora. Non seulement le récit met en scène la coopération avec des personnages féminins et des personnages masculins, mais la jouabilité offre aussi la possibilité d'appliquer cette coopération lors des combats.

### 3.3.5. Personnages secondaires

Le jeu *Mass Effect* présente une héroïne forte, qui se libère souvent du regard masculin. Toutefois, les personnages l'accompagnant ne sont pas aussi subversifs que FemShep, notamment parce qu'ils performant leur genre de manière normative. Le jeu *Child of Light* diffère ainsi de la série *Mass Effect* parce qu'il présente des personnages secondaires qui ne sont pas conformes aux stéréotypes de genre.

L'univers de *Child of Light* ne semble pas patriarcal : à aucun moment n'a-t-on l'impression ou la confirmation qu'un système social opprime les femmes. On ne voit pas de division sexuelle du travail, d'exploitation des corps féminins ou de domination, autant dans la sphère privée que publique. Les quelques rares familles croisées n'ont pas de hiérarchie où le patriarche détient une autorité particulière. De plus, Lemuria est sous le règne d'une femme, ce qui n'est jamais contesté. À aucun moment du jeu l'on ne doute des capacités d'Aurora ou d'autres personnages féminins sous prétexte qu'elles sont des filles ou des femmes. Le jeu ne met pas en scène ce que Sarkeesian (2014) nomme des femmes « as background decoration », une pratique qui met comme élément de décor des femmes non jouables sexualisées, victimisées et objectifiées, dans le but d'ajouter de la texture à l'univers du jeu et de titiller les joueurs masculins hétérosexuels (Sarkeesian 2014). Dans *Child of Light*, aucun personnage féminin — ni masculin — n'est sexualisé, autant dans les personnages jouables et non jouables. Cet univers

de conte de fées, où il semble y avoir une égalité entre les sexes, donne ainsi naissance à des personnages diversifiés.

Tout au long du jeu, il est possible de rencontrer des personnages secondaires optionnels, qui peuvent rejoindre l'équipe d'Aurora. Si les joueurs-ses choisissent d'acquérir tous les personnages, le groupe sera presque paritaire : sur neuf personnages jouables (dix, si l'on compte le DLC *Golem*), quatre seront des femmes (dont l'une, Norah, finira par trahir Aurora, et deviendra son ennemie). Les antagonistes, quant à elles, sont toutes des femmes. Les personnages ont également une jouabilité un peu moins genrée que d'autres RPGs. Oengus (personnage masculin), Aurora et Rubella (personnage féminin) sont ceux, dans cet ordre, qui font les attaques physiques les plus puissantes. Le Golem, qui fait partie de l'extension du jeu, est celui qui est le plus fort physiquement. En plus de l'attaque physique, Rubella est le personnage le plus rapide de l'équipe. Les autres personnages masculins sont aussi habiles au combat, comme Robert l'archer, par exemple, mais leurs statistiques et habiletés résident plutôt dans la magie : Finn est le mage pouvant faire des sorts élémentaux puissants, Tristis se sert principalement de la magie pour protéger l'équipe, et Igniculus peut guérir les personnages<sup>31</sup>. Finalement, les deux autres personnages féminins de l'équipe utilisent, elles aussi la magie, comme dans plusieurs autres RPGs : Norah et Genovefa lancent de puissants sorts pour ralentir les ennemis.

Même dans le récit du jeu, les personnages ne performant pas les rôles traditionnellement genrés. Sans être nécessairement subversifs, ils sont loin des stéréotypes, contrairement à *Mass Effect*, permettant ainsi à Aurora de ne pas être la seule à offrir une image positive des femmes. Chaque personnage secondaire a des motivations qui leur sont propres. Rubella, qui admire les guerriers, est à la recherche de son frère disparu, Tristis. Finn, quant à lui, est peureux et cherche à devenir courageux en rejoignant le groupe d'Aurora. Genovefa, une jeune orpheline, et Oengus, en exil, veulent chacun venger leurs familles respectives. La seule histoire d'amour (hétérosexuelle) dans *Child of Light* concerne Robert la souris, qui est

---

<sup>31</sup> Traditionnellement, dans les RPG, le rôle de guérisseur est confié à une femme, comme on peut le voir dans la série *Final Fantasy* (Square, depuis 1987) avec les personnages de Rosa, Aeris, Garnet et Yuna, notamment, ou encore certains personnages féminins de la série *Star Ocean* (Square, depuis 1996).

amoureux de Margaret, une autre souris, et qui part avec Aurora afin d'impressionner sa belle. Toutes ces histoires ne jouent pas sur des stéréotypes de genre. Tout comme Aurora, le jeu *Child of Light* présente des personnages positifs et diversifiés.

### **3.3.6. Aurora : Un écosystème féministe**

Aurora, de *Child of Light*, possède des caractéristiques de la figure de la jeune héroïne d'action et de la figure de la princesse, tout en y apportant des nuances. Comme la jeune héroïne, issue du mouvement « Girl Power », Aurora ne cherche pas à cacher sa féminité, mais elle n'en demeure pas moins puissante. Elle évite le stéréotype de la demoiselle en détresse, mais n'hésite pas à avouer ses peurs et à coopérer avec son équipe. De plus, l'univers du jeu ne semble pas démontrer d'à priori quant aux genres : les personnages féminins principaux et secondaires sont aussi utiles que les personnages masculins, n'ont pas nécessairement les rôles attribués selon leur genre comme dans de nombreux RPG, et on ne voit aucune division sexuelle du travail dans le monde fictif. On pourrait qualifier le jeu *Child of Light* comme étant féministe, ou du moins qui présente un écosystème sans représentation négative.

## **3.4. Résumé du chapitre**

La figure de l'héroïne d'action telle que théorisée par Brown (2011) peut être utilisée pour comprendre la dualité des héroïnes, comme Bayonetta, mais aussi pour voir la possibilité d'alternatives chez d'autres protagonistes féminins, comme FemShep et Aurora, qui sont plus progressistes que l'archétype classique de l'héroïne. Dans *Mass Effect*, l'absence de sexualisation de l'avatar (outre les publicités) et les performances de genre des personnages masculins et féminins, conformes à ce que l'on attend de la masculinité et de la féminité, peuvent faire sentir les joueu-rs-ses comme un personnage dont le genre n'a pas d'importance, ou dont le genre est plus complexe que les stéréotypes. Le jeu *Child of Light*, quant à lui, met en place non seulement un personnage féministe, mais également un écosystème féministe en présentant

des personnages diversifiés et un univers libre d'oppression de genre. Toutefois, si l'on compare *Child of Light* aux deux autres jeux, on remarque que celui-ci se déroule dans un monde fantastique plutôt que réaliste. Le style de graphismes est différent de *Bayonetta* et *Mass Effect* : alors que ces deux derniers présentent des visuels photoréalistes et se déroulent dans des univers inspirés du réel, *Child of Light* se situe dans un monde merveilleux dessiné, ressemblant à de l'aquarelle. On peut croire qu'il est plus facile d'imaginer des personnages féminins positifs dans un univers qui ne s'ancre pas dans notre monde, mais cela n'élimine pas l'influence du contexte de production « quasi-indie » du jeu, beaucoup plus souple que le contexte AAA.

## Conclusion

Dans ce mémoire de maîtrise, nous avons cherché à comprendre les enjeux autour des héroïnes d'action des jeux vidéo. Si les questions autour des représentations des personnages féminins sexualisés étaient déjà abordées par plusieurs, elles dressent un portrait global et quantitatif de la situation plutôt que de s'attarder à certaines figures et en faire une analyse qualitative détaillée en prenant en considération l'histoire du jeu. Les études universitaires disponibles ne permettaient pas de saisir la complexité de la figure de l'héroïne, en n'abordant que rapidement les éléments principaux et en prenant pour exemple le personnage de Lara Croft.

Le premier chapitre traite des enjeux autour du corps féminin, de sa représentation et de quelques raisons de l'existence de la culture masculine de l'industrie vidéoludique. Les origines militaires, le marché majoritairement masculin et la représentation de la masculinité militarisée dans les jeux figurent parmi les raisons pour lesquelles les personnages féminins sont représentés de manière sexualisée. Si l'on pose un regard historique sur le corps féminin, on s'aperçoit qu'il a été sujet au contrôle et à la régulation, symptôme d'une domination masculine. Les médias, comme le cinéma et le jeu vidéo, véhiculent des images de corps jeunes, athlétiques et minces, symboles de beauté. Le cinéma narratif permet d'accentuer le contrôle du corps féminin grâce à ce que Mulvey nomme le regard masculin. Ainsi, les personnages féminins sont passifs en ne pouvant pas influencer le récit et leur corps est exhibé pour le plaisir du personnage masculin. Le personnage masculin étant actif, le spectateur s'identifie à lui, projette son regard sur lui, à la manière d'un double. Le personnage féminin se voit également érotisé pour le spectateur, grâce à plusieurs techniques cinématographiques, comme la fragmentation du corps afin de le rendre comme un objet grâce au montage invisible. Les jeux vidéo continuent la tradition cinématographique quant à la représentation des personnages féminins. Selon les recherches universitaires, les personnages féminins sont très peu nombreux, bien que les jeux plus récents en présentent de plus en plus. Ces femmes sont principalement représentées de manière sexualisée, et elles incarnent souvent des rôles de demoiselle en détresse ou de trophée. Kennedy cherche à comprendre comment le regard masculin cinématographique peut se transposer dans les jeux vidéo, puisque lorsque l'avatar est une femme, celle-ci devient active

et s'approprié l'espace masculin, contrairement au cinéma, mais elle peut demeurer sexualisée, comme c'est le cas du personnage de Lara Croft. Il devient possible de faire plusieurs lectures du personnage, la voyant comme femme sexualisée, objet de désir féminin ou encore comme possibilité queer, et ainsi de suite.

Nous avons vu par la suite plusieurs stratégies mises en place dans la culture vidéoludique afin d'inclure plus de femmes dans les jeux et parmi les rangs des joueu-rs-ses. Parmi celles-ci, la « stratégie Lara Croft » représente des femmes comme personnages principaux, à la fois actives, pour plaire à un prétendu public féminin, et sexualisées, pour plaire à un prétendu public masculin hétérosexuel. Lorsqu'il est question de protagonistes féminins, dans les recherches universitaires, le personnage de Lara Croft est inévitablement discuté. Les multiples lectures possibles du personnage s'inscrivent bien dans les théories de la figure de l'héroïne d'action telle que développée par Brown. En effet, cette figure est en constante tension entre le rôle passif et actif, entre le sujet et l'objet, entre la figure progressiste et la figure objectifiée. D'après Brown, l'héroïne d'action n'en demeure pas moins subversive même si elle est sexualisée.

Finalement, nous avons vu comment la figure de l'héroïne d'action selon Brown peut être appliquée à des personnages de jeux vidéo. Bayonetta, de la série éponyme, se situe bien dans les théories de Brown, dans la mesure où elle est sexualisée à l'extrême. En effet, rien ne laisse place à l'imagination dans la représentation du personnage : entre les prises de vue dévoilant son entrejambe, les cinématiques suggestives, ses attaques spéciales où elle se dévêt et les publicités où elle est nue, simplement cachée par ses cheveux, le corps de Bayonetta est exhibé et objectifié. Toutefois, l'héroïne a un aspect subversif, car elle envahit un espace masculin en étant le personnage principal d'un jeu vidéo. Il serait également possible de faire une lecture de Bayonetta en la voyant comme un personnage qui révèle les mécanismes du regard masculin et des technologies de genre. Le personnage de FemShep, de la série *Mass Effect*, est également un personnage subversif, qui incarne à la fois la figure de l'héroïne d'action, tout en la dépassant. Plusieurs lectures du personnage sont possibles : FemShep est à la fois calquée sur le personnage masculin, sexualisée dans les publicités dans une optique commerciale, et unique, car elle performe une nouvelle sorte de féminité. Le personnage

d'Aurora, du jeu *Child of Light*, est le dernier exemple de personnage féminin qui dépasse la figure de l'héroïne d'action. Alors que cette dernière agit généralement seule et promeut l'action individuelle, Aurora, qui est à la fois féminine et puissante, a besoin de son équipe afin de vaincre ses ennemis. Le personnage incarne et subvertit à la fois la figure de l'héroïne post-féministe et la figure de la princesse. Les trois personnages féminins analysés, issus de l'industrie vidéoludique AAA, démontrent comment la figure de l'héroïne d'action peut être appliquée afin de discuter des femmes protagonistes, qui s'inscrivent dans la dualité sujet/objet, ou qui peuvent dépasser cette dichotomie et ainsi aider à la création de personnages féminins diversifiés.

Force est de constater que ces personnages féminins demeurent assez uniformes : elles sont toutes jeunes, blanches et hétérosexuelles pour la plupart. De plus, bien que progressistes à certains niveaux, ces héroïnes sont majoritairement créées par des hommes. En effet, la création du personnage de Lara Croft est créditée au designer Toby Gard, qui a affirmé lors d'une entrevue que l'héroïne était, selon lui, la femme idéale :

Lara was designed to be a tough, self-reliant, intelligent woman. She confounds all the sexist clichés apart from the fact that she's got an unbelievable figure. Strong, independant women are the perfect fantasy girls - the untouchable is always the most desirable. (Gard dans Whitta 1997, p. 24)

Tout comme Lara, le personnage de Bayonetta est né d'un créateur masculin<sup>32</sup>, le designer et producteur Hideki Kamiya. À l'instar de Gard, Kamiya a conçu son personnage fétiche avec ses idéaux féminins en tête. Le producteur affirme lui aussi que sa création est son type de femme idéale, lors d'une entrevue sur *Gamespot* (2009), et qu'il a tenu à conserver son apparence hypersexualisée. Le mythe de Pygmalion, le sculpteur qui tombe amoureux de sa création, semble se répéter dans la création d'héroïnes vidéoludiques. Comme mentionné plus tôt, l'industrie du jeu vidéo est majoritairement composée d'hommes, bien que les femmes prennent peu à peu leur place. Comme le démontrent les recherches de Jenson et de Castell (2013), le manque de créatrices et la domination des designers masculins seraient en lien avec

---

<sup>32</sup> L'artiste Mari Shimazaki a aussi contribué au visuel de Bayonetta. Toutefois, une entrevue pour *Gamespot* (2009) et un article du blogue de Shimazaki (2009) montrent clairement que Kamiya est directement lié à la création de Bayonetta et que Shimazaki a créé le personnage selon les indications du producteur.

l'hypersexualisation des personnages féminins. Peut-on alors postuler qu'il existe un lien entre l'implication des femmes dans l'industrie et le design des jeux vidéo qui se détachent de la culture de la masculinité militarisée ? De quelle façon cette influence se manifeste-t-elle, et quels sont les obstacles auxquels les créatrices font face lorsqu'elles tentent d'avoir une diversification des rôles genrés ? Le cas d'Aurora dans *Child of Light* semble légitimer cette hypothèse. Mon projet de doctorat qui suivra ce mémoire se concentrera sur la création de personnages féminins par des femmes. Ce projet s'intéressera à la variété des modèles de production de l'indie au AAA afin de mettre sur pied une méthode permettant de vérifier l'intuition qu'une meilleure représentation des femmes au sein des équipes de création se traduit par des personnages féminins plus nuancés et diversifiés.



## Bibliographie

- Aarseth, Espen. 2004. « Genre Trouble, Narrativism and the Art of Simulation ». In *First Person. New Media as Story, Performance and Game*, 45-55. Massachusetts: MIT Press.
- Adams, Meghan Blythe. 2015. « Renegade Sex: Compulsory Sexuality and Charmed Magic Circles in the Mass Effect Series ». *Loading...* 9 (14).
- Althusser, Louis. 1971. « Idéologie et Appareils Idéologiques d'État ». *La Pensée*, n° 151.
- Artel, Linda J, et Susan Wengraf. 1976. *Positive Images: A Guide to Non-Sexist Films for Young People*. San Francisco: Booklegger Press.
- Barczak, Gloria, et David T. A. Wesley. 2010. *Innovation and Marketing in the Video Game Industry: Avoiding the Performance Trap*. Gower. Farnham [Surrey, England].
- Beasley, Berrin, et Tracy Collins Standley. 2002. « Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Sterotyping in Video Games ». *Mass Communication & Society* 5 (3): 279-93.
- Beauvoir, Simone de. 1949. *Le Deuxième Sexe*. Paris : Gallimard.
- Bertozzi, Elena. 2003. « At Stake: Play, Pleasure and Power in Cyberspace ». Thèse de doctorat, European Graduate School.
- Bessenoff, Gayle R. 2006. « Can the Media Affect Us? Social Comparison, Self-Discrepancy, and the Thin Ideal ». *Psychology of Women Quarterly* 30 (3): 239-51.
- Blanchet, Alexis. 2015. « « Mais qui êtes-vous, Madame Croft ? » Analyse d'une icône vidéoludique genrée à l'existence plurimédiatique ». In *Genre et jeux vidéo*. Toulouse : Presses Universitaires du Midi.
- Bordo, Susan. 1993. *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*. Berkeley: University of California Press.
- Bourcier, Marie-Hélène, et Alice Moliner. 2012. *Le féminisme*. Paris : M. Milo.
- Bourdieu, Pierre. 1998. *La domination masculine*. Paris : Éditions du Seuil.
- Brown, Jeffrey A. 2011. *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Burgess, Melinda C. R., Steven Paul Stermer, et Stephen R. Burgess. 2007. « Sex, Lies, and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers ». *Sex Roles* 57 (5-6): 419-33.

- Burrill, Derek A. 2008. *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture*. New York: Peter Lang.
- Butler, Judith. 1988. « Performative acts and Gender Consitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory ». *Theatre Journal* 40 (4) : 519-31.
- . 2005. *Trouble dans le genre : Pour un féminisme de la subversion*. Paris : La Découverte.
- Calvert, Sandra L., Tracy A. Kondla, Karen A. Ertel, et Douglas S. Meisel. 2001. « Young adults' perceptions and memories of a televised woman hero ». *Sex Roles* 45: 31-52.
- Carr, Diane. 2002. « Playing with Lara ». In *Cinema/Videogame Interfaces*, Krzywinska T. et King, G. Londres: Wallflower Press.
- Cassell, Justine, et Henry Jenkins. 1998a. « Chess for Girls? Feminism and Computer Games ». In *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, 2-45. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- . 1998b. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- . 2008. « From Quake Grrls to Desperate Housewives : A Decade of Gender and Computer Games ». In *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Chanter, Tina. 2007. *Gender: key concepts in philosophy*. Londres ; New York: Continuum.
- Cobbett, Richard. 2012. « Ms. Effect: The Rise of FemShep ». *Eurogamer*. mars 21. <http://www.eurogamer.net/articles/2012-03-21-ms-effect-the-rise-of-femshep>.
- Consalvo, Mia. 2003a. « Hot dates and fairy-tale romances: Studying sexuality in video games ». In *The video game theory reader*. New York: Routledge.
- . 2003b. *It's a Queer World after All: Studying The Sims and Sexuality*. The Interface.
- Coville, Marion. 2015. « L'hypervisibilité de Bayonetta et la vue subjective de Portal et Mirror's Edge : politique des représentations de l'héroïne de jeux vidéo ». In *Genre et jeux vidéo*, Fanny Lignon. Toulouse : Presses Universitaires du Midi.
- Davies, Paul G., Steven J. Spencer, Diane M. Quinn, et Rebecca Gerhardstein. 2002. « Consuming Images: How Television Commercials That Elicit Stereotype Threat Can Restrain Women Academically and Professionally ». *Personality and Social Psychology Bulletin* 28 (12): 1615-28.
- De Lauretis, Teresa. 2007. *Théorie queer et cultures populaires : de Foucault à Cronenberg*. Paris : La Dispute.

- Delphy, Christine. 2013. *L'ennemi principal. 2 : Penser le genre*. Paris : Éd. Syllepse.
- Delvaux, Martine. 2013. *Les filles en série : des Barbies aux Pussy Riot*. Montréal : Remue-Ménage.
- . 2016. « Celles qui aiment aussi la culture pop » *Revue À bâbord* 65.  
<https://www.ababord.org/Celles-qui-aiment-aussi-la-culture>.
- Dietz, Tracy L. 1998. « An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior ». *Sex Roles Sex Roles : A Journal of Research* 38 (5-6): 425-42.
- Dill, Karen E, Brian P Brown, et Michael A Collins. 2008. « Effects of Exposure to Sex-Stereotyped Video Game Characters on Tolerance of Sexual Harassment ». *YJESP Journal of Experimental Social Psychology* 44 (5): 1402-8.
- Dill, Karen E., Douglas A. Gentile, William A. Richter, et Jody C. Dill. 2005. « Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis ». In *Featuring females : Feminist analyses of media*, E. Cole et J. H. Daniel, 115-30. Psychology of women book series. Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Divnich, Jesse. 2008. « The Divnich tapes: Females representation in games across genres, consoles ». *Academic Press*.
- Doane, Mary Ann. 2000. « Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator ». *Film and Theory : An Anthology*.
- . 2007. « Technophilia: Technology, Representation and the Feminine ». In *Liquid Metal: The Science fiction Film Reader*. New York; Chichester: Wallflower Press.
- Downs, Edward, et Stacy L. Smith. 2009. « Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis ». *Sex Roles* 62 (11-12): 721-33.
- Dyer, Richard. 1982. « Don't Look Now ». *Screen* 23 (3-4) : 61-73.
- Eco, Umberto. 2004. *Histoire de la beauté*. Montréal : Flammarion Québec.
- Fahey, Mike. 2011. « You Picked FemShep's Look, Now Pick Her Hair Color ». *Kotaku*.  
<http://kotaku.com/5831822/you-picked-femsheps-look-now-pick-her-hair-color>.
- Fissenden, Emma. 2015. « Game Changer: Lead Programmer Brie Code Talks Exciting New Diversity Initiative at Ubisoft Montreal And Making Games More Accessible ». <http://www.themarysue.com/game-changer-brie-code/>.

- Forman-Brunell, Miriam, et Rebecca C Hains. 2015. *Princess Cultures: Mediating Girls, Imaginations and Identities*. New York, NY: Peter Lang.
- Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité I*. Paris : Gallimard.
- . 1984. *Histoire de la sexualité II*. Paris : Gallimard.
- . 1997. *Histoire de la sexualité III*. Paris : Gallimard.
- . 2001. « Sexualité et pouvoir ». In *Dits et Écrits II : 1976-1988*. Paris : Gallimard.
- Freud, Sigmund. 2005. *Œuvres complètes. Volume XII, 1913-1914*. Paris : Presses universitaires de France.
- Friman, Usva. 2015. « The Concept and Research of Gendered Game Culture ». *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference, Digital Game Research Association* 12.
- Fron, Janine, Tracy Fullerton, Jacquelyn Ford Morie, et Celia Pearce. 2007. « The Hegemony of Play ». *Proceedings, DiGRA: Situated Play*.
- Fudge, Rachel. s. d. « Girls, Unreconstructed: Why Girl Power Is Bad for Feminism ». In *Bitch Fest*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.
- Funk, Jeanne B., et Debra D. Buchman. 1996. « Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept ». *Journal of Communication* 46 (2): 19-32.
- Funk, John. 2009a. « Strip Bayonetta in These Innovative Japanese Ads ». *The Escapist*. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/95683-Strip-Bayonetta-in-These-Innovative-Japanese-Ads>.
- . 2009b. « What Was Under Those Japanese Bayonetta Ads? » *The Escapist*. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/95722-What-Was-Under-Those-Japanese-Bayonetta-Ads>.
- Genette, Gérard. 1987. *Seuils*. Paris : Seuil.
- Greer, Germaine. 2000. *The Whole Woman*. New York: A.A. Knopf.
- Grimes, Sara M. 2003. « “You Shoot Like A Girl!”: The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games ». *Proceeding of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up 2*.
- . 2015. « Rescue the Princess: The Videogame Princess as Prize, Parody, and Protagonist ». In *Princess Cultures: Mediating Girls’ Imagination & Identities*. New York, NY: Peter Lang.
- Grosz, Elisabeth. 1990. *Jacques Lacan: A Feminist Introduction*. Londres: Routledge.
- Hains, Rebecca C. 2014. *The Princess Problem: Guiding Our Girls Through the Princess-Obsessed Years*. Naperville, IL: Source Books.

- Hamilton, Kirk. 2011. « Fans Picked the Blonde in a Controversial Video Game Beauty Contest, But That's Not a Bad Thing ». *Kotaku*. <http://kotaku.com/5826702/fans-picked-the-blonde-in-a-controversial-video-game-beauty-contest-but-thats-not-a-bad-thing>.
- Haraway, Donna. 2009. « Un Manifeste cyborg. Science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle ». In *Des singes, des cyborgs et des femmes. La réinvention de la nature*, 267-321. Rayon Philo. Paris : Éditions Jacqueline Chambon.
- Heineken, Dawn. 2003. *The Warrior Women of Television: A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body in Popular Media*. New York: P. Lang.
- Heintz-Knowles, K., et C. Henderson. 2001. *Fair Play? Violence, Gender and Race in Videogames*. Oakland, CA: Children Now.
- Herbst, Claudia. 2004. « Lara's Lethal and Loaded Mission: Transposing Reproduction and Destruction ». In *Action Chicks*, Sherrie A. Inness, 21-45. Palgrave Macmillan US.
- Hutchinson, Rachael. 2007. « Performing the Self: Subverting the Binary in Combat Games ». *Games and Culture* 2 (4): 283-99.
- IGDA. 2015. « Developer Satisfaction Survey 2015: Summary Report ». International Game Developers Association.
- Inness, Sherrie A. 1999. *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*.  
———. 2004. *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Irigaray, Luce. 1977. « Women's Exile », *Ideology and Consciousness*. Données non disponibles.
- Ivory, James. 2009. « Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games ». *Mass Communication & Society* 9 (1): 103-14.
- Janz, Jeroen, et Raynel G. Martis. 2003. « The representation of gender and ethnicity in digital interactive games. » In *ResearchGate*.
- Jenkins, Henry. 1998. « "Complete Freedom of Movement": Video Games as Gendered Play Spaces ». In *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Jenson, Jennifer, et Suzanne de Castell. 2013. « Tipping Point: Marginality, misogyny and video games ». *Journal of Curriculum Theorizing* 29 (2).
- Jones, Cal. 1998. « Lara Croft, Female Enemy Number One? » In *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, 338-39. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Jung, Carl. 1968. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Princeton, N.j.: Princeton University Press.
- Kafai, Yasmin B, Carrie Heeter, Jill Denner, et Jennifer Y. Sun. 1999. « Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide ». *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, xi-xxv. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- . 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kennedy, Helen W. 2002. « Game Studies - Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis ». *Game Studies*. <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Kiesler, S., Sproull, L. & Eccles, J.S. 1985. « Pool halls, chips, and war games: Women in the culture of computing ». *Psychology of Women Quarterly*, 9 (4) : 451-462.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greig De Peuter. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.
- Kocurek, Carly A. 2015. *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Kondrat, Xeniya. 2015. « Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? » *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (1): 171-93.
- Kotsiavos, John. 2013. « Representations of Femininity in Mass Effect 3 ». Mémoire, University of Witwaterstrand.
- Kristeva, Julia. 1980. *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*. Paris : Editions du Seuil.
- Lacan, Jacques. 1949. *Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je telle qu'elle nous est révélée dans l'expérience psychanalytique*. Paris : Revue française de psychanalyse.
- Lamb, Sharon, et Lyn Mikel Brown. 2007. *Packaging Girlhood: Rescuing Our Daughters from Marketers' Schemes*. New York: St. Martin's Griffin.
- Lavigne, Carlen. 2015. « 'She's a Soldier, Not a Model': Feminism, FemShep and the Mass Effect 3 Vote ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 7 (3): 317-29.
- Layne, Alex, et Samatha Blackmon. 2013. « Self-Saving Princess: Feminism and Post-Play Narrative Modding ». *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*. <http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-layne-blackmon/>.

- Lignon, Fanny. 2014. « Des jeux vidéo et des adolescents ». *Le Temps des médias*, n° 21 (janvier).
- . 2015. *Genre et jeux vidéo*. Toulouse : Presses Universitaires du Midi.
- MacCallum-Stewart, Esther. 2008. « Real Boys Carry Girly Epics: Normalising Gender Bending in Online Games ». *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (1): 27-40.
- . 2014. « “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives ». *Game Studies* 14 (2). <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- MacCann, Richard Dyer, et Jack C Ellis. 1982. *Cinema Examined: Selections from Cinema Journal*. New York: Dutton.
- Maglaty, Jeanne. 2011. « When Did Girls Start Wearing Pink? | Arts & Culture | Smithsonian ». *Smithsonian*.
- McNamara, Mary. 2004. « The Princess Principle ». *LA Times*, août 26.
- Mikula, Maja. 2003. « Gender and Videogames: The Political Valency of Lara Croft ». *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 17 (1): 79-87.
- Miller, Monica K., et Alicia Summers. 2007. « Gender Differences in Video Game Characters’ Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines ». *Sex Roles* 57 (9-10): 733-42.
- Morrison, Todd G., Rudolf Kalin, et Melanie A. Morrison. 2004. « Body-Image Evaluation and Body-Image Investment Among Adolescents: A Test of Sociocultural and Social Comparison Theories ». *Adolescence* 39 (155) : 571-92.
- Mulvey, Laura. 1993. « Plaisir visuel et cinéma narratif ». *20 ans de théories féministes sur le cinéma, CinemAction* 67 : 17-23.
- . 2009. *Visual and Other Pleasures*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire [England]; New York: Palgrave Macmillan.
- Oakley, Ann. 1972. *Sex, Gender, and Society*. San Francisco: Harper and Row.
- Olafson, Peter. 1997. « Dance on this tomb: Tomb Raider is novel and gorgeous ». *Computer Gaming World*, 152.
- Pasquier, Dominique, et Josiane Jouet. 1999. « Les jeunes et la culture de l’écran, enquête nationale auprès des 6-17 ans ». *Réseaux*, n° 92-93.
- Pelletier, Laurence. 2014. « Topographie du féminin : Technologies du corps dans Dead Ringers de David Cronenberg et Dans ma Peau de Marina De Van ». Mémoire de maîtrise, Montréal : Université du Québec à Montréal.

- Perrot, Philippe. 1984. *Le travail des apparences, ou, Les transformations du corps féminin : XVIIIe-XIXe siècle*. Paris : Editions du Seuil.
- Polo, Susana. 2011. « BioWare Pledges to Totally Acknowledge Female Shepard in Mass Effect Marketing This Time ». The Mary Sue. <http://www.themarysue.com/femshep-in-mass-effect-3/>.
- Posavac, Heidi D., Steven S. Posavac, et Emil J. Posavac. 1998. « Exposure to Media Images of Female Attractiveness and Concern with Body Weight Among Young Women ». *Sex Roles* 38 (3-4): 187-201.
- Propp, Vladimir, et E Meletinski. 1970. *Morphologie du conte ; suivi de Les transformations du conte merveilleux*. Paris : Éditions du Seuil.
- Provenzo, Eugene F. 1991. *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Rajkowska, Paulina Ewa. 2014. « Roles of female video game characters and their impact on gender representation ». Mémoire de maîtrise, Uppsala University.
- Ramsay, Randolph. 2009. « Q&A : Hideki Kamiya on Bayonetta ». *GameSpot*. <http://www.gamespot.com/articles/qanda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/>.
- Read, Jacinda. 2000. *The New Avengers: Feminism, Femininity and the Rape-Revenge Cycle*. Manchester, New York: Manchester University Press.
- Richard, Gabriella T. 2013. « Gender and Gameplay: Research and Future Directions ». In *Playing with Virtuality: Theories and Methods of Computer Game Studies*, Peter Lang Academic, 269-284. Frankfurt.
- Riviere, Joan. 2005. « Womanliness as a Masquerade. » *The Body*, 110-14.
- Rollins, Steven. 2015. « Bayonetta is the Winner of the Smash Bros. Fighter Ballot, and the Final Newcomer for the Game ». *Gamnesia*. <https://www.gamnesia.com/news/bayonetta-is-the-winner-of-the-smash-bros.-fighter-ballot-and-the-final-new>.
- Roventa-Frumusani, Daniela. 2009. *Concepts fondamentaux pour les études de genre*. Montréal] ; Paris : Agence universitaire de la francophonie ; Éditions des archives contemporaines.
- Rowe-Karlynn, Kathleen. 2003. « Scream, Popular Culture, and Feminism's Third Wave ». *Genders Online Journal*, n° 38.
- Russo, Mary J. 1994. *The Female Grotesque: Risk, Excess, and Modernity*. New York : Routledge.
- Said, Edward W. 2005. *L'orientalisme : l'Orient créé par l'Occident*. Paris : Seuil.



- Sarkeesian, Anita. 2010. « Bayonetta Subway Advertisements in Japan ». *Feminist Frequency*.  
<http://feministfrequency.com/2010/05/18/bayonetta-innovative-advertising-or-sexual-harassment-training/>.
- . 2012. « Tropes vs Women in Video Games ». *Feminist Frequency*.  
<http://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>.
- . 2013. « Ms. Male Character – Tropes vs Women ». *Feminist Frequency*.  
<http://feministfrequency.com/2013/11/18/ms-male-character-tropes-vs-women/>.
- . 2014. « Women as Background Decoration (Part 1) ». *Feminist Frequency*.  
<http://feministfrequency.com/2014/06/16/women-as-background-decoration-tropes-vs-women/>.
- . 2016. « Body Language & The Male Gaze « ». *Feminist Frequency*.  
<https://feministfrequency.com/2016/03/31/body-language-the-male-gaze/>.
- Schilt, Kristen. 2003. « “A Little Too Ironic”: The Appropriation and Packaging of Riot Grrrl Politics by Mainstream Female Musicians ». *Popular Music and Society* 26 (1).
- Schleiner, Anne-Marie. 2001. « Does Lara wear fake polygons? Gender and gender-role subversion in computer adventure games ». *Leonardo* 34 (3): 221-26.
- Shaw, Adrienne. 2013. « The lost queer potential of Fable – Culture Digitally ». Culture Digitally.  
<http://culturedigitally.org/2013/10/the-lost-queer-potential-of-fable/>.
- . 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. Minneapolis ; London.
- Sheff, David. 1993. *Game over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children*. New York: Random House.
- Sherman, Sharon R. 1997. « Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games ». *Western Folklore* 56 (3/4): 243-58.
- Shimazaki, Mari. 2009. « Designing Bayonetta ». *PlatinumGames Official Blog*.  
<https://www.platinumgames.com/official-blog/article/1278>.
- Simons, Jan. 2007. « Narrative, Games, and Theory ». *Game Studies* 7 (1).  
<http://gamestudies.org/0701/articles/simons>.
- Sinclair, Brendan. 2013. « Ubisoft Montreal : Convincing a AAA Studio to try “indie” game ». *GamesIndustry.biz*. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-11-05-ubisoft-montreal-convincing-a-aaa-studio-to-try-indie-games>.

- Smee, Andrew. 2010. « Mass Effect 3 & Beyond ». *IGN*.  
<http://www.ign.com/articles/2010/02/07/mass-effect-3-beyond>.
- Strasburger, Victor C. 1989. « Adolescent Sexuality and the Media ». *Pediatric Clinics of North America* 36 (3): 747-73.
- Surprenant, Marie-Ève. 2015. *Manuel de résistance féministe : pour mettre fin aux inégalités persistantes et contrer l'antiféminisme*. Montréal (Québec) : Éditions du remue-ménage.
- Taylor, T.L. 2008. « Becoming a Player: Networks, Structure, and Imagined Futures ». In *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, 51-66. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- The Escapist Forums. 2012. « The Escapist : Forums : Gaming Discussion : Poll: Which Commander Shepard has the better voice acting? » *The Escapist*.  
<http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.348348-Poll-Which-Commander-Shepard-has-the-better-voice-acting?page=1>.
- . 2013. « The Escapist : Forums : Gaming Discussion : Poll: Female Shepard vs Male Shepard - Mass Effect Series ». *The Escapist*. <http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.824197-Poll-Female-Shepard-vs-Male-Shepard-Mass-Effect-Series>.
- Toles, T. 1985. « Video games and American military ideology ». *The Critical Communications Review, Vol. III: Popular Culture and Media Events*, Vincent Mosco & Janet Wasko (ed.), Norwood, NJ: Ablex.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle. 2011. *Représentations alternatives de la subjectivité féminine dans le cinéma féminin québécois*. Montréal : Université du Québec à Montréal, Institut de recherches et d'études féministes.
- . s. d. « Le Cyberthéâtre des identités ». In *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, Presses de l'Université du Québec. Montréal.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle, et Maude Bonenfant. (à paraître). « Bridging Boundaries Between Feminist Theory and Game Studies ».
- Turkle, Sherry. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Ward, Mike. 2000. « Being Lara Croft, or, We are All Sci Fi ». *Pop Matters*.  
<http://popmatters.com/features/000114-ward.html>.
- Whitta, G. 1997. « If looks could kill... » *PC Gamer*.

- Williams, Dmitri, Nicole Martins, Mia Consalvo, et James D. Ivory. 2009. « The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games ». *New Media & Society* 11 (5): 815-34.
- Wittig, Monique. 2007. *La pensée straight*. Paris: Éd. Amsterdam.
- Zekany, Eva. 2015. « “A Horrible Interspecies Awkwardness Thing” (Non)Human Desire in the Mass Effect Universe ». *Bulletin of Science, Technology & Society* 35 (décembre).

# Médiagraphie

## Films

*Alien* (Ridley Scott, 1979)

*Basic Instinct* (Paul Verhoeven, 1992)

*Catwoman* (Pitof, 2004)

*Final Fantasy Spirit Within* (Hironobu Sakaguchi et Motonori Sakakibara, 2001)

*Matrix*, la trilogie (Lana et Andy Wachowski, 1999-2003)

*Thelma and Louise* (Ridley Scott, 1991)

## Jeux vidéo

*Barbie Adventure: Riding Club* (Mattel Media, 1998)

*Barbie Fashion Designer* (Mattel Media 1996)

*Barbie Magic Hair Styler* (Mattel Media, 1997)

*Bayonetta*, la série (Platinum Games, 2009 —)

*Bloodrayne*, la série (Terminal Reality, 2002 —)

*Child of Light* (Ubisoft, 2014)

*Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, la série (Team Ninja, 2003 —)

*Destinia* (Gamevil, 2011)

*Doom* (id Software, 1993)

*Dragon Age*, la série (BioWare, 2009 —)

*Eternal Darkness : Sanity's Requiem* (Silicon Knights, 2002)

*Final Fantasy*, la série (Square, 1987 —)

*Gabriel Knight* (Sierra On-Line, 1993)

*Just Dance* (Ubisoft, 2009)

*Léa, passion maîtresse d'école* (Magic Pockets, 2008)

*Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015)

*Mass Effect*, la série (BioWare, 2007 —)

*Metal Gear Solid*, la série (Konami, 1998 —)

*Metroid*, la série (Nintendo, 1986)  
*Mortal Kombat*, la série (Midway Games, 1992 —)  
*Myst* (Cyan, 1993)  
*Mystery House* (On-Line Systems, 1980)  
*Parasite Eve* (Square Co., 1998)  
*Quake 2* (id Software 1997)  
*Resident Evil*, la série (Capcom, 1996 —)  
*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011)  
*The Legend of Zelda*, la série (Nintendo, 1986-)  
*The Sims*, la série (Maxis, 2000 —)  
*The Wand of Gamelon* (Philips Media, 1993)  
*Tomb Raider*, la série (Core Design, 1996)  
*Rumble Roses* (Konami, 2004)  
*Saints Row : The Third* (Volition, 2011)  
*Soul Calibur IV* (Namco/Ubisoft, 2008)  
*Spacewar* (Russel, 1962)  
*Street Fighter*, la série (Capcom Entertainment, 1987 —)  
*Super Mario Bros*, la série (Nintendo, 1983 —)  
*Super Smash Bros*, la série (Nintendo, 1999 —)  
*WET* (A2M, 2009)  
*Zelda's Adventure* (Philips Media, 1994)

## **Séries télévisées**

*Buffy the Vampire Slayer* (The WB/UPN, 1997-2003)  
*Kim Possible* (Disney Channel, 2002-2007)  
*The Powerpuff Girls* (Cartoon Network, 1998-2005)  
*Totally Spies* (Télétoon, 2001-2014)  
*Xena: Warrior Princess* (Syndication, 1995-2001)  
*X-Files* (Fox, 1993)